Gamer's Party 闯关族聚会活动开始报名！

震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

VOL.281

电子游戏软件

特别策划

日落黄沙，英雄不再！

西部游戏回顾及背后的文化支点

无双报道

口袋妖怪 黑/白

怪物猎人便携版3

机动战士高达 极限VS

皇家骑士团2 命运之轮

VR战士5 R

攻略人行道

至上宝典！《战国BASARA3》最全资料攻略！

《重装机兵3》流程+收集要素攻略

开篇：游戏史上第一混乱！

《街霸》VS《铁拳》，关公战秦琼？！

小岛秀夫谈未来工作计划！

非正常人类游戏研究中心正式成立！

2010年8月下 总281期

ISSN 1006-5032





第一



街霸和铁拳的较量

在日前举办的圣地亚哥动漫大会中，由《街头霸王4》制作人小野义德与《铁拳》系列制作人原田胜弘当着数千位《街头霸王》粉丝面前宣布，CAPCOM与NAMCO BANDAI Games将推出以旗下格斗代表作《街头霸王》与《铁拳》系列跨作品同台竞技的PS3/Xbox360对战格斗游戏《街头霸王X铁拳》与《铁拳X街头霸王》。本次的合作企画将分为由CAPCOM开发、在《街头霸王》世界观中让《铁拳》角色登场的《街头霸王X铁拳》，以及由NAMCO BANDAI Games开发、在《铁拳》世界观中让《街头霸王》角色登场的《铁拳X街头霸王》。

小野义德对此游戏的诞生解释道："我们正在创造格斗游戏的新历史。两款互争高下多年的格斗游戏终于能站在同一竞技舞台上。这不只是《铁拳》与《街头霸王》系列的终极对决，对CAPCOM与NAMCO BANDAI Games而言也是极为关键的一战。我们一定会全力以赴，把游戏做到比完美还要更完美。"

原田胜弘则表示："我们总算可以实现长年以来的梦想。这是令格斗游戏迷惊讶的对决，即将开创格斗游戏的全新历史。尽管两系列作品开发团队有着长年的情谊，但这次的游戏已经不是单纯的合作而是真正的竞赛，可谓是一场世纪之战。敬请大家拭目以待。"

《街头霸王X铁拳》将运用《街头霸王4》所使用的游戏引擎与绘图技术，将三岛一八与妮娜等《铁拳》系列角色以广受好评的相同画风转入《街头霸王》的世界，并保留每个人独特的动作招式与必杀技，与《街头霸王》系列经典对手展开终极的格斗对战。

游戏采用与《街头霸王4》相同的全3D人物模块，在精心打造的2D化3D场景中进行格斗对决。除了强化原有对战模式以提升趣味性与深度之外，还加入全新的搭档组队模式，让玩家选择2位角色组队，在比赛中施展晕眩助攻以及特殊的组合技。整个游戏的格斗场面将会混乱无比。



史上

混乱

PS3	本刊译名：街头霸王X铁拳			2010年秋发售预定
X360	格斗对战	CAPCOM	价格未定	日版
	蓝光/DVD	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

你不敢想象的情景
今日呈现！

2D格斗至尊
对战3D威猛铁拳！

时空交错
一场激斗即将展开！

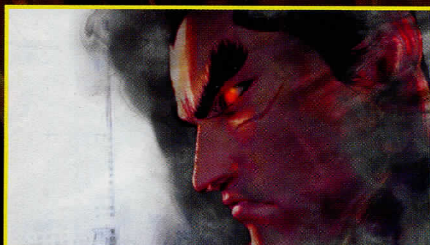


水墨风格画面

《街霸4》的水墨画面风格非常成功，那种粗线条的狂放泼墨效果使格斗的激烈表现得以艺术化，并加强了视觉上的冲击力。本次由CAPCOM操刀的《街头霸王X铁拳》沿用《街霸4》的风格，但色彩明显更加浓重，相信战斗中的表现很值得期待。









铁拳风格转化

《铁拳》作为纯3D游戏，其标志性的侧移动、拳脚键位设置、跳跃等等都和2D游戏有很大的区别。但在《街霸X铁拳》中，《铁拳》必须向2D方向转化，其中的改变肯定非常大，这款游戏几乎可以看成是加入了很多新角色的《街头霸王5》了。



说到“混乱”，在格斗领域中，最开始都是自家公司把旗下的人物凑到一起进行乱斗，比较出名的首先是SNK自家的《格斗之王》系列。《格斗之王》中的角色除了原创的草薙京、八神庵等等之外，还包括了《龙虎之拳》中的坂崎家族、罗伯特等，《怒》里面的拉尔夫、克拉克等等。另外还有任天堂的《明星大乱斗》系列，里面的人物也很复杂，像什么马里奥、林克、大金刚、皮卡丘、星之卡比等等。此类乱斗作品算是开了格斗领域“混乱”的先河。后来，光是自家的人物凑到一起已经不过瘾了，当时最火的SNK和CAPCOM终于走到了一起，推出了跨厂商合作的《CAPCOM对SNK》系列，以及CAPCOM购买了MARVEL动漫形象版权的《MARVEL对CAPCOM》系列。这些“混乱”的格斗作品非常受格斗爱好者的欢迎，大家都想在这些游戏中看看自己喜欢的角色到底有怎样的势力。而这股风潮也影响到了“民间游戏制作爱好者”，一些集合了大量角色的自制格斗游戏也是层出不穷。不过这次的3D对2D之战的确很令人感到意外，其制作难度可想而知，留给人们的悬念也非常多。

铁血钢拳 疯狂来袭 对战异世界格斗家 胜负待分晓！

颠覆式的游戏设计

“乱斗”类型在以往的很多游戏中都有上佳的表现，而且就收录作品数量来说，《街霸X铁拳》只不过收录了两个作品中的人物，而以前的很多乱斗作品最多可以达到10个左右的游戏集合数量。不过本次的乱斗却依然是一个里程碑，因为它开了2D对3D的先河。《侍魂》和《街霸》以前也曾经出过3D版，其中《侍魂》的3D版变化较大，可惜正是因为变化过大，同时制作小组缺乏3D格斗经验，所以《侍魂》系列的三款3D化作品除了《苏醒的苍红之刃》还凑合之外，其余两个都不算成功，特别是最新的《侍魂 闪》，简直到了让人无法接受的地步。《街霸》系列也有曾推出过三款3D作品，也就是老玩家非常熟悉的《街霸EX》系列。不过这个系列并不能叫做真正的3D格斗，只不过就是以3D的人物建模在2D的空间里战斗，其实现在的《街霸4》就是沿用当初的这个模式。这个系列有一定的人气，可惜第3代开始走下坡路，至今都没有续作。可见，2D和3D之间的转化是非常困难的，它不仅仅是画面表现上的区别，就格斗而言，这种转变更多要体现在操作方式上。本次先公开的是让《铁拳》人物融合到《街霸》当中的《街霸X铁拳》，也就是说，本次改变的重点是将3D变为2D。和之前不同，这种变化相对要容易一些。例如最早SEGA就将旗下的《VR战士2》移植到了MD上，虽说素质不高，但就MD的机能而言也没有太多可抱怨的了。之后，这样3D变为2D的作品很少，因为这种变化总给人一种“退化”的感觉，而不是进化。如今，像《街霸》这种2D的格斗鼻祖都已经将画面效果大幅提升，原先所谓的2D和3D之间已经没有画质上的差异，制作人需要考虑的就是让这两款游戏能够和谐地统一到一起，好让玩家不要有异样的感觉。





两大巨头 追寻格斗真谛



双方角色 竞逐人气高低

大相径庭 战斗流派抗衡



共谱经典 未来期待无限

华丽蜕变 火爆程度升级



标新立异！





猜想1：飞行道具的去留

飞行道具在《街霸》系列中司空见惯，是非常有效的牵制手段。但在《铁拳》中，飞行道具却不能够随意使用。尽管《铁拳6》里面装备了某些道具之后也可以使用飞行道具，但在速度上都有明显减弱，否则3D的游戏方式要躲避这些东西是非常困难的。这次基本是2D的游戏方式，所以飞行道具应该保留，不仅如此，恐怕《铁拳》众们也要能够使用才公平啊。

猜想2：单线移动加跳跃

《铁拳》的跳跃在实战中不太常用，而侧移动却是必须灵活掌握的技巧。这和2D格斗游戏大不相同，因为2D格斗没有侧移动，相反其跳跃却十分重要。那么这次的《铁拳》众肯定是要在这方面有所改变了，同时因为加入了这样的改变，那么在招式上肯定也会有更多的变化，很多侧移动后才能使用的招式要么取消，要么更换出招方式，否则就太厉害了。

猜想3：具体招式的变化

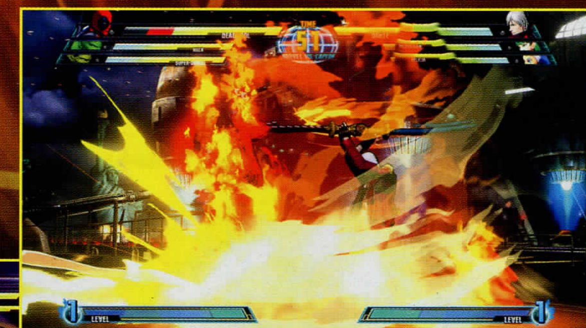
大家都知道，《街霸4》中的人物每个人算上基本的拳脚、特殊技、必杀、超必杀、连续技，也就30多个攻击套路，而《铁拳6》中，每个人起码有80个左右乃至上百个攻击套路。变为2D后，这些攻击套路肯定也要修改，减少是必须的，而且出招的方式也很可能变为“搓招儿”式。另外，如果键位变成6键的话，那么恐怕原有《铁拳》的模式将被彻底打破。

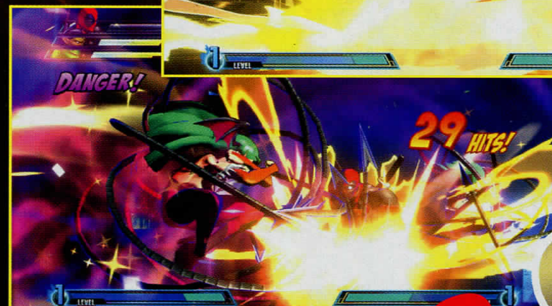
MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

PS3 / X360	本刊译名：漫画英雄对CAPCOM 3		2011年春季预定
对战格斗	CAPCOM	价格未定	美版
蓝光/DVD	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

朝着更加混乱迈进！！

《Marvel vs. Capcom 3》是集结MARVEL漫画英雄与CAPCOM游戏英雄于一堂，展开跨时空大对决的《Marvel vs. Capcom》系列最新作，采用最新MT Framework 3D游戏引擎制作，呈现出流畅细致的美式漫画风格。该系列别看到现在才到第3代，但系列的人气却非常高，特别是在欧美各国，《Marvel vs. Capcom》系列一直稳居最受欢迎格斗游戏排行榜前五的位置。这系列作品中除了收录CAPCOM的游戏人物外，大多数都是美国漫画英雄，这些超级英雄的人气极高，所以该系列游戏才会在欧美有着很高的人气基础，再加上系列一贯的天马行空的战斗方式，其激烈程度远远超过其他格斗作品，这样的设定也很符合欧美玩家的喜好。在国内来说，本系列在玩家中同样有着不错的反响。当然，咱们关注的焦点更多在于CAPCOM的角色，例如本次的但丁、克里斯等等，终归这些都是咱们耳熟能详的人物。





漫画英雄 VS CAPCOM

欧美乱斗更激烈







索尔 Thor

索尔是雷神，神族中最强壮的勇士，具有呼风唤雨的能力，拥有巨大的力量和惊人的胃口。

春丽 Chun Li

《街霸》系列中的超人气中国女性角色，其腿上功夫一流，气功掌也成为招牌动作之一。

超级斯克鲁尔 Super-Skrull

本名Kl'rt。被Skrull皇帝Dorrek通过人工改造，在他的身上结合了神奇四侠四人的能力。

《Marvel vs. Capcom 2》当时在街机和PS2上推出时非常轰动，其人数众多，来自各个游戏，甚至包括《生化危机》的吉尔等等。本次的3代更加疯狂，包括天照大神、恶魔猎人搭档但丁和翠西、生化里的克里斯等等，都将在本作中登场。真难以想象，本作将会有什么样的混乱场面！

COM 斗超人气巨作

混乱的角色构成，精彩爆棚！









对于中国的玩家来说，可能美式漫画英雄没有太多的吸引力，终归他们的数量太多，而且故事架构的雷同性太大。要是以咱们国家的文化为基础，加入些中国神话人物，大概就更理想了。不过现在国内自己的游戏开发能力有限，等将来咱们也能有自己的游戏时，这个梦想会实现的！

翠西 Trish

但丁的不固定搭档之一，于1代和4代中登场，性格沉稳冷静，是个身手了得的女猎人。

末日博士 Dr. Doom

绝对的反派高手，能够穿越时空、反爱因斯坦定律，并且拥有核子加微型电脑盔甲等等。

天照 Amaterasu

日本神话传说中最核心的太阳神，被奉为日本皇室的祖先，尊为神道教的主神。

继成功举办《超级街霸4》北京争霸赛之后，《电子游戏软件》杂志社拟定每个月举办一次读者聚会或者游戏比赛活动。详细的活动安排会在“《电软》官方博客”中实时更新，请有意参与活动的玩家留意。

Gamer's Party!!!

“闯关族聚会”开始啦!!!

免费报名啦!!

有游戏，有朋友，还有礼品哦!

活动名称：游戏嘉年华&3D体验会

时　　间：2010年9月11日（周六）下午14点到17点

活动地点：北京市朝阳区建国路87号新光天地商场5层A区Panasonic展厅（地铁1号线大望路站东北口）。

报名方式：登陆《电软》官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame，内设有活动报名帖，免费报名。

活动主题：玩家交流会+3D体验

活动内容：1、玩家和小编的游戏交流对战（具体游戏待定，依据报名者意愿统计），活动时间2小时。
2、3D版《阿凡达》游戏体验，半小时。
3、3D展厅参观，大约下午16点半开始，大家自由活动，直至离开。

活动主持：小沛、大粽子、宇多田、肥皂

抽奖活动：活动现场将抽取5名幸运玩家，获得精美礼品一份。

鸣谢：松下电器（中国）有限公司北京展示分公司

※参加本次活动的读者，到现场时请持本页的复印件作为入场凭证和抽奖资格证明※





GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.281

2010年 8月下

封面图：战国BASARA3

ET_MAX[奥斯丁] 制作

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS



GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部
主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
菜　团
蔬菜汁
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理
北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购
电　话：010-64472177
传　真：010-64472184
订　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

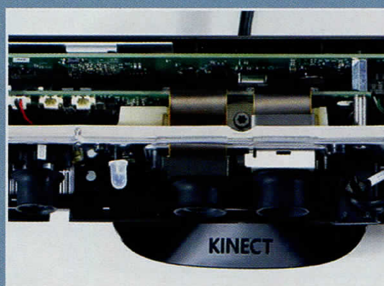
法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 281

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←日前网络上公开了数张Kinect的拆机图片，其内部构造全部公诸于众。

蝙蝠侠续作来年登场 蝠男猫女再度联袂出击

SOFT 美国专讯

本刊讯　华纳兄弟（Warner Bros.）近日宣布《蝙蝠侠》的下一款游戏《蝙蝠侠：阿卡汉城（Batman: Arkham City）》将交给Rocksteady Studios来制作，预计将于2011年第三季于PS3、XBox 360、PC平台上发售。华纳兄弟并没有透漏更多相关的游戏讯息，但官方表示《蝙蝠侠：阿卡汗城》中主角与反派们将会展开未曾公开过的精采剧情呈现给玩家，并会在游戏中加入更多崭新的要素。

从最新放出的游戏图像来看，猫女也会出现在《蝙蝠侠：阿卡汉城》游戏当中，相信她将会是游戏中的关键人物之一。

官方表示，其中数位经典反派角色的声优已经确定人选了，急冻人（Mr.Freeze）与伯爵之女泰雅·奥·古（Talia al Ghul）将分别由Maurice LaMarche与Stana Katic两位著名声优来诠释。另外值得注意的是，以往曾替《蝙蝠侠》动画配音的演员马克 汉米尔（Mark Hamill）此次将担任经典反派角色小丑的声优。



打造属于自己独一无二的乐高战士 《LEGO Universe》将于10月26日上市

SOFT 美国专讯

本刊讯　《LEGO Universe（乐高宇宙）》日前于圣地亚哥 Comic-Con 释出最新游戏影片，并公开上市时间为2010年10月26日。《LEGO Universe》是首款专门为乐高迷所设计的在线游戏。游戏中黑暗势力的一方试图永远的摧毁纯粹的想象力之光，而玩家，为了阻止它们将可创造独一无二的人物来参与这场充满创意的战斗。

游戏中几乎所有看的到的物品都是由乐高组成的，包括打倒敌人时都是以乐高解体的画面呈现。玩家在游戏中也将能够参与许多有趣的任务，例如在游戏中玩家一开始诞生的地方，玩家必须完成一个收集火箭残骸的任务，在获得所有的任务物品之后还会开启设计图模式，让玩家将积木组合完成才能顺利搭乘火箭。

游戏中也有许多充满创意的小游戏供玩家游玩，玩家可以利用乐高创造自己的赛车参与比赛，或是自己的海盗船进行探险。在战斗的部份，就目前已知的讯息显示玩家在游戏中可扮演战士或魔法师等职业，使用各式各样的技能击败敌人。

游戏中任何东西都能经由玩家的想象力来创造，比较特别的是可以对建造完成的物品下达指令，例如可以建造一台小型机器人并让他执行除草，巡逻等的指令，也可以创造一个门，并设定通过密码，这样就可以达到输入指令才能顺利开门的效果。

玩家将会和伙伴一起体验到新奇的世界观，利用乐高积木，创造出所有想象的到的东西。《LEGO Universe》目前已确定于2010年10月26日上市，若玩家于官网预购该游戏则可以享有10月12日提前开始游戏以及获得限定版相关物品等，另外《LEGO Universe》目前已开放封闭测试，有兴趣的玩家可至乐高官网查询，索取帐号。





制作人志仓千代丸回应粉丝的热情 《秋之回忆》新作中文版秋季推出

SOFT 日本专讯

本刊讯　5pb.社长志仓千代丸於日前应邀参加「开拓动漫祭FF16（Fancy Frontier 16）」活动，并在台湾光荣TECMO的安排下接受各游戏媒体的采访。其间他透露于7月底发售的《秋之回忆（Memories Off）》系列最新作Xbox 360版恋爱冒险游戏《秋之回忆 勾手指的记忆》将于秋季推出中文版。



志仓千代丸表示，今年2月他首度来台参观「开拓动漫祭 FF15」活动时，充分感受到台湾粉丝强烈的热情。不但在会场中被众多粉丝认出，而且大家都很热心的用日文与他交流，表达希望游戏中文化的热切期盼，让他非常感动。因此这次他想通过秋之回忆的新作游戏来回应台湾玩家的热情。

志仓千代丸透露，Xbox 360版《秋之回忆 勾手指的记忆》在7月29日在日本发售日文版之后，中文版暂定将于日文版发售后约2个月内，也就是2010年秋季左右发售。

《荣誉勋章》中文化测试启动 跨平台版本全球同步发售

EVENT 美国专讯

本刊讯　美国EA宣布，即将于10月12日上市的《荣誉勋章》将于台湾推出PC/PS3/Xbox360全平台中文化版本。

日前举行的《荣誉勋章》大规模全球多人游戏Beta测试中，玩家将可以使用到两张以真实世界地点为蓝本的游戏地图——赫尔曼德山谷和喀布尔市废墟。

《荣誉勋章》为呈现真实现代战争的风貌，特别邀请到美国特种部队中最精锐的战士参与游戏的设计，这批菁英战士们专门从事最危险且最困难的任务，将担任顾问的角色，为《荣誉勋章》游戏研发提供宝贵意见与建议，把他们的经验注入游戏当中，以制作至今为止最写实且最切题的战斗体验为最高目标，刚上线的《荣誉勋章》中文官方网站也收录了特勤战士专访的影片，有兴趣的玩家不妨前往观赏。

《荣誉勋章》多人游戏Beta测试将带来两种精彩的游戏模式。在队伍突击模式中，玩家必须依靠他们的天生本领和对地图的了解，在激烈的近战中存活下来。在战斗任务这个讲求战术和团队合作的模式中，玩家需要在精彩迷人的剧情设定下奋力完成一系列的目标。这两种模式都可让12人组成的队伍（合计24人）互相厮杀，体验逼真的毁灭场面、战术支持行动以及能够产生数百种组合的武器。独立的《荣誉勋章》单人游戏战役是由EALA负责研发，由世界级的DICE团队（《战地风云 恶名昭彰2》的制作团队）负责开发快节奏的多人战斗内容，完美地融合战术战争与全方位战斗。

《荣誉勋章》游戏预计于10月12日上市，同步推出PC/PS3/Xbox360版本。

日式RPG大作《零之轨迹》官网开张 9月30日限定广播剧CD同捆版同时发售

SOFT 日本专讯

本刊讯 日本FALCOM制作，预定9月推出的PSP角色扮演游戏《英雄传说 零之轨迹》，官方网站正式开张，并且公布最新游戏介绍影像。

《英雄传说 零之轨迹》是《英雄传说 空之轨迹》系列续篇新作，采用更加重视战略性的「进化型AT 战斗系统」，并配合主角搜查官身分所设计的多样化搜查任务以及为数众多的小游戏等收集要素。

游戏以光明与黑暗交错的魔都「库罗斯贝尔」为舞台，夹在帝国与共和国之间的库罗斯贝尔，是个贸易与盛金融发达的大都市，然而议员与官员在两大国暗地操纵下陷入丑陋的政治斗争中，黑社会帮派与外国犯罪组织趁机抬头，并开始相互抗争。

无法有效持治安而失去市民信赖的库罗斯贝尔警察机构，召集了4名年轻人——洛伊德、艾莉、蒂欧、兰迪，并将他们配属到新成立的体制外单位「特务支援课」，希望藉由这些年轻人携手合作扭转局势，恢复库罗斯贝尔的治安稳定，重获库罗斯贝尔市民的信赖。

PSP版游戏《英雄传说 零之轨迹》预定9月30日发售，一般版价格6090日圆，限定广播剧CD同捆版价格7980日圆，共通预约特典为「英雄传说 零之轨迹 迷你原声配乐 CD」。

《超时空要塞 F 虚空歌姬 复合包》内容公布 同时享受动画与游戏的双重乐趣

SOFT 日本专讯

NBGI宣布将于10月推出将BD动画与PS3游戏收录于同一张BD光盘的《超时空要塞 Frontier 虚空歌姬 复合包》。它将利用Blu-ray光盘的大容量，以混合影片与游戏不同类型资料的混合格式，将BD动画电影《剧场版超时空要塞Frontier虚空歌姬》与PS3动作射击游戏《超时空要塞 试练边疆》收录在同一张BD光盘中发售。

玩家只要将《超时空要塞 Frontier 虚空歌姬 复合包》光盘放入 PS3，就可以同时享受动画与游戏的双重乐趣。放入一般的BD播放机则是可以欣赏其中收录的动画内容。其中《剧场版超时空要塞Frontier 虚空歌姬》是人气电视动画《超时空要塞 Frontier》的剧场版版完结篇前篇。继承TV版BD / DVD近65万套销售量的高人气，预定以剧场版分为前后篇来交代故事的结局。而《超时空要塞 试炼边疆》是以2009年11月推出的PSP动作射击游戏《超时空要塞 终极边疆》系统为基础，配合电影版动画《剧场版超时空要塞Frontier虚空歌姬》故事剧情所制作PS3动作射击游戏，画面全面提升为次世代高画质。



此外，本作将采用江端里沙绘制插画的特别样式三折包装盒，内含收录设定图等内容的全彩48页小册子，初回生产版包装中将附赠电影播映用胶卷作为初回限定封入特典。

《LOVE PLUS》大型游戏新作发表 实机试玩首度亮相秋叶原人气异常

EVENT 日本专讯

本刊讯 KONAMI发表，即将推出人气恋爱模拟游戏《LOVE PLUS》系列首款大型游戏新作《LOVE PLUS Arcade》，并且于7月24、25日在东京秋叶原举办首波店头测试。

此前官方并未公布《LOVE PLUS Arcade》的内容详情，只通过制作人内田明理的个人微博发表将在秋叶原的东京 Leisureland 秋叶原 2 号店进行店头测试的消息。试玩当场火爆异常。据官方称游戏目前开发进度30%。





PSP马赛克游戏神作再临 勇者30II新作消息公布

SOFT 日本专讯

本刊讯 30秒内K.O掉魔王的游戏《勇者30》续作终于在玩家的期待中登场，本作预定发售时间为11月4日。前作是以幽默轻松的短小故事为特点的RPG，具备丰富多彩的剧本。续作将继续以"短小精悍"的RPG作为卖点，并大幅度加强音乐表现。本作包含有5份全新剧本，以及90个任务。利用无线联机功能还可以与朋友们联机游戏。

《勇者30秒II》中，取消了大地图移动时间的限制。当进入特定EVENT或魔王BOSS出现时，"30秒"的时间限制将会做出改变。

编辑模式也是在30秒就可自己动手完成！除了能设置地形和建筑物以外，还可以设定对话和活动。

本作还将出现连续打倒魔王的新模式"无限勇者"，在此挑战模式中，玩家要每次30秒的时限内连续挑战魔王。



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●世嘉皇牌游戏"光明"系列最新作品《光明之心》正式登陆PSP平台，本次游戏的主题依旧以"通过敞开心胸的生活而打开内心之门""正统RPG"作为两大主题，并由知名画家TONY大神负责人物设计。

主角是一名流浪的少年剑士，因为某些原因来到岛上在岛上的魔法面包店工作，三位女主角也一起在面包店工作。游戏开始时必须在三人中选择一个，主角的行动和选择，将会影响到好感度。

●Xbox 360游戏《神鬼寓言 3》中文版预定10 月 26 日推出，标准版价格 1590 元，内含独家下载内容序号卡、特制角色扑克牌、公会章钱币与精装书包装的限量版价格 1790元。台湾微软宣布，由欧洲微软游戏工作室创意总监彼得莫力纽（Peter Molyneux）领军制作的 Xbox 360 角色扮演游戏《神鬼寓言 3（Fable 3）》中文版即将于 10 月 26 日全球同步上市，并且同时发布搞笑片头动画供玩家欣赏。

在《神鬼寓言 3》的冒险旅途中，村民时时刻刻都在试图叛变，因此极需要一个英雄使社会回复和谐，玩家可以按照自己的方式治理王国，运用智慧与勇气统治艾伯塔恩广大的世界，从革命家一路成为统治者并进入未知之境。



←《神鬼寓言3》中文版的丰富赠品。

●5pb.×Nitroplus联合出品的冒险游戏《Steins;Gate》正式确定将推出电视动画作品，目前尚未公开作品预定播出日期。

由5pb.与Nitroplus共同企划制作的《Steins;Gate》，是其下「科学系列」继《Chaos；Head》之后的第二部作品。与《Chaos；Head》拥有相同的世界观的《Steins;Gate》，故事发生在《Chaos；Head》一年之后，作品中大学生主角冈部伦太郎的手机拥有穿越时空传送邮件的能力，并通过这些信息的传送来决定人类的未来。

而本次是 5pb.的社长志仓千代丸个人微博及《Steins;Gate》官方网站上宣布将推出电视动画作品，感兴趣的人可以密切注意相关后续报道。



SOFT 美国专讯 《NBA ELITE 11》推出下载内容 经典《NBA JAM》高清登场

本刊讯　美国EA宣布，预定10月推出的PS3/Xbox 360跨平台美国职业篮球游戏《NBA ELITE 11》将免费附属一组可让玩家下载游戏《NBA JAM》3种模式——「立即游戏」、「经典战役」和「在线游戏」的单次使用下载代码。

今年E3展亮相的老牌经典新作《NBA JAM》囊括「Game Critics Award」在内的8项E3最佳运动游戏大奖，原本仅发表 Wii 版，现在则是推出针对PS3/Xbox 360最适化的下载版，原汁原味地替老牌经典带来次世代体验。



《NBA ELITE 11》附属的下载版《NBA JAM》将提供丰富单人及多人游戏体验。收录「立即游戏」、「经典战役」和「在线游戏」3种模式。「在线游戏」可让玩家挑战来自世界各地的好手。「立即游戏」可在沙发上与好友捉对厮杀。此外，玩家也可带领自己喜爱的球队，经由联盟天梯锦标赛的洗礼，从最差的队伍摇身一变成为冠军球队。

SOFT 美国专讯 运用各式各样神奇装置 闯荡多采多姿小小世界

本刊讯　Media Molecule开发，索尼SCE预定11月推出的PS3动作游戏《小小大星球 2（LittleBigPlanet 2）》，公布最新宣传影片

《小小大星球 2》是2008年10月推出、全球累计销售数百万套的《小小大星球》系列最新作，继承前作融合「游玩、创作、分享」要素的游戏系统并加以大幅强化，让玩家不只能自定义制作新的游戏关卡，甚至还能自定义制作属于自己的原创游戏。

游戏中预定收录50个丰富多变的关卡，通过全新绘图与物理引擎呈现更美丽的画面与更鲜活的互动，玩家将与众多角色组团共同行动，一同展开宇宙级的大冒险，从夺走一切的邪恶负面机器族手中拯救美好的手工艺世界。

游戏中将加入各种崭新互动机关，像是可弹跳高飞的「弹跳垫」，可使用游戏摇杆与按键直接操控的「直接控制装置」，会依照设定模式自主行动的「AI 粗布机器人」等。玩家将运用各式神奇装置来闯荡关卡，包括能勾抓远方对象移动摆荡的「钩爪」，能喷出固化泡泡堆栈填塞的「创造枪」，能举起与抛出大型物件的「威力手套」等。

PS3游戏《小小大星球 2》预定11月16日推出。

SOFT 日本专讯 猎人猫村动画提前播放预热 SCE经典角色参与游戏联动



本刊讯　由CAPCOM制作，预定8月26日发售的PSP游戏《怪物猎人日记 暖洋洋猫村（モンハン日记 ぽかぽかアイル猫村）》，将自8月5日周四起每周在日本电视频道播出改编短篇 Flahs 动画《怪物猎人日记 惊险猫村☆艾路危机一发☆》，8月21日起在东京池袋 NAMCO NAMJA TOWN 主题乐园推出发售纪念合作活动「怪物猎人日记 暖洋洋猫村 in NAMCO NAMJA TOWN」。



《怪物猎人日记 惊险猫村☆艾路危机一发☆》是以《怪物猎人日记 暖洋洋的猫村》为题材所改编的3分钟短篇 Flash 动画，由曾经出品《秘密结社鹰之爪》的 DLE 制作，8月5日起每周四在日本 TOKYO MX 与每日放送频道播出。

此外SCE的人气角色多罗和库罗。本次的服装将通过特别的下载任务来获得，本作的下载服务已经确定，详情日后将陆续公开。

SOFT 美国专讯 《GT5》公布收藏版特典 邀请各国玩家参与挑战

本刊讯　SCEE日前正式公布了180欧元的《GT赛车5》的收藏版。

这款上月由SCE印度总裁提到的"签售版"包含：

奔驰SLS AMG黑曜石黑金属包装盒

独占奔驰SLS AMG 1:43 模型车

GT皮革钱包，包含签售版入境卡

奔驰/Polyphony USB key

GT金属钥匙链

签售版大型画册，包含各种车型以及GT赛车的场景

200页签售版Apex驱动杂志，包含驾驶技巧，车辆的改装指南以及汽车新技术等。



这款"签售"收藏版，玩家还可以加入竞技，游戏内的挑战以及现实内的挑战。获胜的玩家可以获得奔驰SMG轿车一辆。参加挑战的要求年龄18岁以上，拥有正式驾驶执照，这项挑战的开放国家包括：英国，爱尔兰，德国，奥地利，法国，瑞士，葡萄牙，西班牙，意大利，瑞典，芬兰，丹麦，挪威，希腊，捷克，俄罗斯，波兰，澳大利亚，新西兰，南非，阿联酋，沙特阿拉伯。

另外，SCEE还公布了一款在E3公布的登录北美的较便宜的收藏版，欧洲售价为80欧元。《GT赛车5》欧洲发售日期暂未公布，但即将召开的科隆游戏展将正式公布。《GT赛车5》北美版预定11月2日发售。

SOFT 日本专讯 《梦幻俱乐部 ZERO》续作新登场 体验更让人脸红心跳的互动乐趣



本刊讯　D3 Publisher发表，将于2010年冬季推出Xbox 360恋爱模拟游戏《梦幻俱乐部 ZERO（Dream Club Zero）》，并公布游戏画面与内容新要素介绍。

《梦幻俱乐部 ZERO》是2009年3月发售的Xbox 360游戏《梦幻俱乐部》的前传，时间回溯到前作的5个月前，同样以具备纯洁之心方能进入的成人社交场所「梦幻俱乐部」为舞台，玩家将扮演早先成为会员的新主角，在会员证有效的1年期间，体验与风情万种的接待女郎饮酒交际的乐趣。

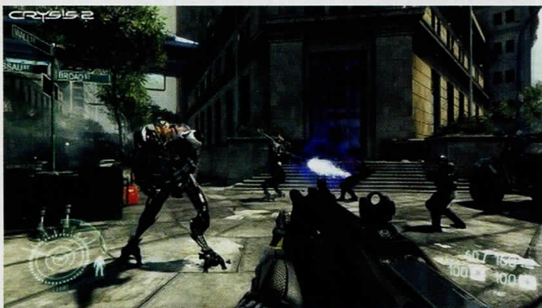
游戏继承前作基本架构，收录11名各具魅力的登场女主角，玩家可通过交杯共饮培养气氛的「互动饮酒系统（IIS）」与对话聊天敞开心扉的「情绪对话系统（ETS）」与女主角交流，当关系提升至一定程度后就可以欣赏到女主角美丽动感的卡拉OK歌唱演出。

由於回溯到5个月前，因此故事背景以及女主角的近况心境都与前作有所不同，并加入3名前作未登场的新侍女，包括高傲的世界级豪门千金大小姐遥华、古铜色健康肌肤的沙滩排球选手明日香，与1名目前尚未公布的神秘女主角。

游戏继承前作内容与系统加以强化。可边欣赏女主角的卡拉OK歌唱演出边饮酒。卡拉OK歌唱演出的运镜自由度增加，可从后方欣赏女主角的美艳背姿。可改变女主角的发型，体验与平常不同的风情。追加喂女主角吃香蕉等更加令人脸红心跳的互动小游戏。平日可选择的打工种类与商店中可购买物品种类增加。新增可回复的手机简讯等等。

SOFT 美国专讯

《末日之战2》宣布延期至明年 更多的时间以供开发团队完美游戏



本刊讯　EA正式宣布原订今年秋季于PC、PS3、Xbox360平台上推出的《末日之战2》将延至明年初发售。早前于美国EA第一季的财务业绩发表会上，官方正式宣布《末日之战2(Crysis 2)》发售时间将延长至明年年初。《末日之战2》是游戏研发商Crytek旗下科幻射击游戏作品，主要描述纽约正受到样貌奇特令人恐怖的外星生物攻击，它们装备致命的武器、具备惊人的感知能力与智慧，将成为玩家在第一人称射击游戏中最具挑战性的对手。玩家在游戏中将被废墟所围绕，必须善加评估他们所面临的的状况来适应这个都市丛林，并且善用各种武器的力量来拯救纽约。

Corporate Communications的副总裁Jeff Brown表示，《末日之战2》延后发售将给Crytek团队更多的时间来开发游戏，并延续《末日之战》的招牌，发表出让玩家更满意的作品。

SOFT 日本专讯

《K-ON！轻音部 放学后演奏会》 欣赏Q版角色的轻音部日常作息

本刊讯　《K-ON！轻音部 放学后演奏会!!》是由SEGA发行，根据人气动画所改编的音乐节奏类游戏，游戏中将收录第1季动画OP《Cagayake！GIRLS》与ED《Don' t say "lazy"》等耳熟能详的歌曲，玩家配合节奏输入按钮进行实况演奏。

在游戏的菜单画面中，轻音部的成员会以Q版化的姿态登场，以社团活动室、成员个人房间或海滩为背景，根据各自的想法行动，玩家可以享受观察轻音部日常作息的乐趣。随着时间的流逝，背景的日夜状态也会跟着变化，角色的行动也会配合时间而改变。

玩家可以赠送道具给自己喜欢的角色当礼物，由于每个角色有着各自喜欢与讨厌的东西，因此收到道具时的反应也不同。例如当赠送室内装饰品类的道具时，角色会依照自己的喜好来摆设。在特定条件下赠送道具时，就会发生重现电视动画中"那些场面"的事件，Q版角色会随着事件做出各式各样的反应。所有事件都会以全语音方式演出。道具可透过游玩演奏游戏来获得，而且不只是道具，还能获得演奏中穿着的服装，其中泳装、女仆装应有尽有。



PSP《K-ON！轻音部 放学后演奏会！！》预定9月30日推出，价格6090日圆。

SCOOP 国内专讯

首届《超级街霸4》北京争霸赛决战开始 《电软》后续Gamer's Party活动火热报名中

本刊讯　历时一个多月的"《超级街霸4》北京争霸赛"终于将在8月7日开始最后的冠军争夺战！本次进入决赛阶段的选手共有16位，但是因为很多选手的姓名和本人难以对号入座，所以以下只好将姓名和照片分开刊登，敬请见谅。本次的决赛正值截稿末期，具体的赛况结果报道将在下期的杂志和光盘中收录刊登，敬请读者们留意。



自从《电软》举办比赛活动以来，编辑部已经收到上百封邮件要求继续举办此类活动。经过我们的商讨，最终决定今后每个月都会举办玩家读者的交流聚会，以及不定期的比赛。我们这次首先开始的是玩家交流活动"Gamer's Party"，活动细则详见本期刊登的广告，更加详细的活动安排会在"《电软》官方博客"中实时更新，包括免费的报名，以及交流会上具体游戏的选择等等，请有意参与活动的玩家留意。

本次"Gamer's Party"活动的场地提供仍然是松下电器(中国)有限公司北京展示分公司，相信留意我们上期专题报道的读者应该对这个地方不陌生。这里位于北京市朝阳区建国路87号新光天地商场5层A区Panasonic展厅(地铁1号线大望路站东北口)，交通非常便利，而且环境非常优越。我们这次的活动不仅仅有玩家和编辑之间的交流，还有很多最新的3D游戏、电影体验项目，并且还会现场抽奖，活动内容绝对丰富！还等什么，赶快登陆我们的博客报名吧！

决赛阶段选手名单(排名不分先后)：



小岛秀夫监督激情告白

在今年E3中公布了新掌机N3DS的重头大作试玩《HIDEO KOJIMA’S METAL GEAR SOLID SNAKE EATAER 3D“The NAKED Sample”》，同样小岛制作组负责的《合金装备 索利德 崛起》、《恶魔城 暗影之主》等作品的最新情报也被纷纷发表。本次访谈就让我向小岛监督请教有关以上这些作品在E3上未公布的幕后消息，以及对继《合金装备 和平行者》之后下一作“小岛出品”游戏的展望。

KONAMI数码娱乐公司
专务执行役员 小岛制作组监督
Hideo Kojima
小島秀夫

继承MGS系列DNA的作品《合金装备 索利德 崛起》

记者 E3 2010中出现了久违了的《合金装备 索利德 崛起》的消息，不过这个作品并非小岛监督你亲自做的哦。

小岛 我没有参与制作呢。我是作为制作总指挥，而其他都交给年轻人来做了。说是年轻人其实人家年纪也不小了（笑）。说起制作人的松山……滨村先生你记得技术研究所吗？KONAMI在神户西区的设施。

记者 哦，是那里啊。

小岛 技术研究所成立的1991年我调到了那里，当时作为新社员进入的就是松山。他坐在我旁边的位置呢。

记者 那你们算是老同事了。

小岛 他在那以后转到了街机部去了。而《崛起》的导演木村峰士是在初代MGS制作过程的后半加入的，从那之后一直在一起进行MGS的开发。

记者 也就是说，制作人员都是具有MGS系列DNA的人们呢。

小岛 是呢。都是由我们小岛制作组的成员制作的。

记者 作为新的MGS系列作品，大家也是非常期待的。

小岛 《崛起》当中开发了无论什么都可以斩断的新技术，游戏设计者将如何料理这个新技术这是个问题。感觉它属于现在主流的欧美型游戏呢。因此我觉得没有我加笔的MGS那种信息性也没关系的。

记者 不过在这一作中是会讲述有关雷电在MGS4中变成生化人的经纬吧。

小岛 他们是这么说的，我和他们说的是“你们自由发挥就好了”（笑）。

记者 那E3的宣传影像也不是小岛监督您做的了？最后砍西瓜那一段感觉很有小岛的风格呢。

小岛 啊，那个是我在最后时刻跟他们说让他们把西瓜也加进去的（笑）。

记者 啊哈哈哈，果然那是监督您的杰作啊（笑）。

小岛 当我说要加入西瓜的时候，松山他一口就答应了。不过其他成员当时似乎是猛烈反对的样子。

记者 那个场面在E3上很受欢迎呢。在砍人的时候大家一片惊呼，而砍西瓜的时候大家都笑了（笑）。

小岛 本来是希望在砍过西瓜之后有很多小孩子高兴地凑过来的。不过因为是在临近制作完成提出的意见，结果他们说“人物模型不够了”（笑）。结果只加入了孩子们的欢呼声。



作为「小岛专务」参与的新生恶魔城系列作品

记者 另一款作品《恶魔城 暗影之主》也是由小岛制作组负责监修的呢，请问是怎样一种参与制作方法的呢？是海外小组在制作的吧。

小岛 是呢。是个名为Dave Cox的英国制作人和西班牙的MercurySteam开发公司在制作的。小岛制作组的成员也好几次出差到西班牙，对他们进行一些技术上的建议。有关《恶魔城》我比起《崛起》参与的还要少的。

记者 原来如此。

小岛 《恶魔城》这一作中我并非作为小岛制作组的监督，而是作为专务参与制作而已。小岛等于KONAMI的专务。通过《恶魔城》这一作品想要通过怎样的风格进行展开，将这个构想对公司说过之后，社长决定按照我说的进行制作。不过由于是海外的开发小组在做，确实很费心呢。

记者 也就是说?

小岛 希望让他们做得更舒服，在给他们各种意见的同时，果然决定权还是交给Dave和MercurySteam，是按照这种模式在制作的。

记者 原来如此，那确实不能算是“小岛出品”了呢。

小岛 不过和原本的《恶魔城》要别有一番风味呢。



公司内曾经作为极密计划的N3DS版MGS

记者 在E3任天堂发布会不是发布了N3DS的第三方软件阵容吗？当MGS出现的时候真是令人大吃一惊啊。

小岛 因为与任天堂有机密保持契约的关系，之前没有对任何人提起过呢（笑）。因为是极秘计划，这次除了参与开发demo版的工作人员，就连小岛开发组的其他人也都不知道的哦。顺便一说demo版是由负责《和平行者》的小组制作的。

记者 这样啊。那么是在《和平行者》制作完成之后进行开发的？

小岛 是的。偷偷的把他们叫出来，跟他们说“为了E3要做这么个东西哦”这样。当时的工作区域也是设在不同的楼层，其他人都以为他们是完成了《和平行者》而去休假了，不过实际上是在做这个（笑）。

记者 原来如此（笑）。这可真是令人吃惊呢。在发布会的会场可以说是一片欢声雷动啊。当播出小岛监督留言的时候是欢声最大的了。

小岛 但是直接在会场能够玩到人数果然还是有限的，而玩过的人的反响则似乎没有很好传达回来呢。可是以我来讲还是想通过玩过的人们的反应来决定今后制作的方向性的。

记者 我在会场玩了哦。

小岛 是长版的吗？

记者 哎？还有不同版本的吗？

小岛 最初制作的是长版的。但是任天堂希望流程能够短一些以便使更多人能够体验到，所以我们后来又制作了短流程的版本。但是长版也无论如何希望大家能够玩到，所以在会场里也设置了一些，不过大部分还是短版的。

记者 原来是这样啊。我看到的是最后出现《MGS3》的结尾场面……The Boss和斯内克对峙的那个。



小岛 那应该就是长版的了，短版的话在渡过栈桥之后就完了。感觉如何呢？

记者 蛇啊士兵什么的都很3D地忽拉一下出现在眼前，真的是吓人一跳呢（笑）。再有最后与The Boss对决的场面周围花瓣飘舞的情景，那个可是真厉害，给我留下很深的印象呢。

小岛 因为是有意识的活用3D表现而作的呢。虽然最后的情节很希望大家能看到，但实际看到的人并不多呢。

记者 超乎预料地做得相当正式的感觉实在是令人吃惊呢。毕竟其他厂商公布的作品很多都是仅仅将现存的东西进行了3D对应而已。而MGS这个是完全重新制作的吧？

小岛 没错。背景以及角色的模型全部都经过了3D重制。虽说如此，由于拥有MGS3的原型，不用重新考虑角色等等还是很轻松的。高品质模型拥有和制作PS3版的时候一样的质量，但实际上却并不是很容易看出来。再有一些时间的话一定能做出更好的质量。

记者 小岛监督参与制作了哦？

小岛 本次的demo版是我设计的，至于今后的版本会怎样目前还没有决定下来。总而言之，本次是把以使大家体验裸眼3D为主题，将要在N3DS上推出MGS一事向大家宣告而已。

记者 原来如此。那实际上今后的事情还很难说了哦。

小岛 本次不过是为了向大家说明“这种东西也能做到哦”的demo而已。长时间游戏的话，经常在眼前出现图像眼镜会非常疲劳的，因此还是要重视画面深入为主。此外具体的还没有确定，不过可以确定的是像是《和平行者》中的CO-OPS这样的联机任务也是要加入的。

记者 一经CO-OPS任务，游戏给人的印象便会焕然一变，之前的《和平行者》正是如此呢。

小岛 是这样的，以《MGS3》为基础的原因，是因为觉得在《和平行者》中初次接触MGS系列的玩家会比较多，作为时机来讲是最合适不过了。毕竟大家都希望知道The Boss的故事的。不过由于《MGS3》的剧情不会改变，作为新作我们考虑从CO-OPS和3D以及便携性上加入新的要素。

记者 本作大概什么时候能够上市呢。

小岛 现在还什么都还没有确定呢（笑）。不过和N3DS本体同时发售应该有些困难呢。不过如果和主机发售相隔时间太长了的话，游戏本身的商品价值也就不会太高了。

记者 这样的话，N3DS发售后的一年之内怎么样？

小岛 是呢。游戏必须在这之内发售才行呢。为了这个目的也希望能够使更多人接触到本作，有关这个是单单只放宣传影像也无法令玩家真正领会到的。

记者 确实如此，希望其他的玩家也能实际看到游戏画面呢。

小岛 如果任天堂能够答应办类似体验会什么的就好了。

下一作是在『MGS5』与完全新作间二者选一

记者 《和平行者》真是不错的一款作品呢。以我个人来说，可以说是系列以来最有趣的了。我和儿子两个人将所有任务都通了一遍，其中的音像资料也都听了。特别是基地的成长要素真的是很有意思呢。

小岛 托您的福在海外的评价也很高的。不过尽管获得好评大家最后果然还是要加上一句“期待下一部在家用机上的作品”的呢。

记者 这种心情也不是不能理解啦。大家真的是很期待的。

小岛 还说什么“小岛逃到PSP去了”什么的（笑）。太过分了啦。

记者 没有逃的嘛。

小岛 不过下一作可了不得哦。

记者 您要干什么？虽然貌似在《和平行者》完成之后您在微博上说过一些。

小岛 计划基本已经确定了。不过最近稍微有点动摇，滨村你说我接下来做点什么好呢？

记者 （爆笑）

小岛 开个玩笑而已（笑）。

记者 不过您在制作《和平行者》的时候似乎说过已经想好了下一作的？

小岛 是的。那个时候决定下来之后，并且和相关的数人商谈过了，大家都很配合呢。不过，从E3回来之后想法稍微有了些改变。

记者 是怎样一种改变呢？

小岛 我自己也不是很清楚，不过是开始想要做和自己当初考虑的不同的东西。

记者 那么是要怎么做呢？

小岛 不管怎么说已经决定是家用机版本了，让大家担心了（笑）。

记者 家用机吗！那么我最想问的是，那还是MGS吗？

小岛 下一作的话，要么是MGS5要么是完全新作，只有这两个选择。

记者 MGS5或完全新作吗！？

小岛 Z.O.E Anubis系列就先抱歉了。要稍微向后面推一下子。我今年也47岁了，说不定什么时候会出什么意外呢（笑）。

记者 不要这么说嘛（笑）。没有犹豫过吗？决定在家用机上出下一作。

小岛 倒没有在犹豫啦，已经确定是家用机了。预算也使用了不少，这个作品如果失败的话我只能以死谢罪了。

记者 不用死也没关系啦，是需要在这样的觉悟下制作的作品的意思吗。

小岛 如果没有这种觉悟，做出来的东西就不会有趣了。我想要在这个游戏中做些新的尝试呢。

记者 哦哦，这可真不错啊！请一定要尝试一下。

小岛 这个就没问题吗？

记者 这个是指哪个啊？我什么都不知道（笑）。其实可以两个一起做的啊。

小岛 不不不，这个可不行。虽然交给其他人做的话也不是完全不行。

记者 我是非常希望见到小岛监督呕心沥血的作品啦，不过那也有可能并非MGS系列的作品哦？

小岛 确实呢。无论做哪一个，引擎已经完成了，技术上的准备也在着实进行当中的。

记者 那也就是说已经在开发中的意思了哦。

小岛 是的。《崛起》和《恶魔城》还有N3DS版的MGS开发进行的同时，我把最好的工作人员抽出来做的（笑）。“善”用职权呢（笑）。

记者 真是“善用”呢（笑）。小岛监督的下一作相信一定会受到全世界的注目。我还以为会是将N3DS版作为重头加以制作呢。

小岛 N3DS版虽说是新作，可它不就是MGS3嘛。有之前的作为参照的。而从头制作的才需要相应的辛苦呢。

记者 真是期待呢。请您快点做吧。

小岛监督的下一作将在2012年推出!?

小岛 我在微博里不是写到了吗？有关“禁忌”的。

记者 是啊是啊。那个是说什么的啊？

小岛 那个就是在说下一个在做的作品。

记者 禁忌是说伦理上的？还是说业界的禁忌？

小岛 不，不是那方面的。不过，目前还不能说。要我偷偷给你个提示吗？

记者 您别这样（笑）。

小岛 （笑）。我的那个游戏会在家用机上好好用心做的。不过说是用心，其实时间也用不到三年的。耗时间的是日本的公司，在海外用不了那么长时间的。像刺客信条也是去年发售之后今年又在E3发表了新作。

记者 真是非常快呢。

小岛 考虑到这个，我觉得只能有两年左右时间用来开发了。

记者 现在是不是有种自掘坟墓的感觉呢。

小岛 放心，我会慢慢做的（笑）。

记者 您别这样（笑）。从刚才您的话来看，最晚是2012年的哦。早的话2011年末就能面世了吧。

小岛 我一开始干起来的话会很快的。

记者 我知道您很快（笑）。一直都是这样的。

小岛 和其他的加在一起，按照顺序来吧。

记者 MGS5和完全新作的二者选一吗。MGS5想玩，新作的话也想玩呢。《和平行者》之后又会给我们怎样的惊喜呢。

小岛 《和平行者》之后会很了不得哦。那将是一个革命。

记者 革命吗！？那是指在游戏系统上的吗？

小岛 在游戏系统上将会使《和平行者》所没有做到的东西实现。

记者 会做到什么呢？

小岛 这个嘛……你知道的（笑）。

记者 不不不，我不知道啊。

小岛工作室今后数年的工作时间表

（暂定）

》2010年



》2011年？





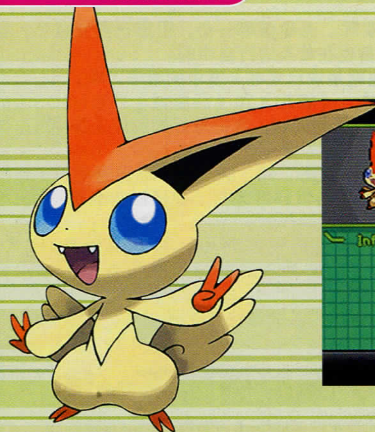
》2012年？

“小岛出品”最新作 发售




NINTENDO DS NDS	本刊译名：口袋妖怪 黑白			2010年9月18日
	RPG	Pokemon	4800日元	日版
	卡带	1~5人	记忆卡容量未定	全年龄

随着口袋妖怪黑・白发售日的公布，有关游戏系统、设定的情报也逐渐明了。目前得知两个版本的不同就是各自存在版本限定的城镇区域和不同的口袋妖怪，此外同一地点在两个版本中的表现也不尽相同，而联机交换模式也为此大幅强化。本作新增加了三对三对战模式，由此而加入的各种新规则使游戏的战略性更进一步加强。除去新加入的7种口袋妖怪，主人公两位儿时伙伴、剧情人物真菰博士和神秘人物N的情报也得以公布。由目前的情报来看本作无疑将实现系列的一次进化，作为DS谢幕的一作口袋妖怪，绝对不可不玩。




幻之口袋妖怪出现

系列首个图鉴编号为000的幻之口袋妖怪。想要得到它必须使用官方发布的解锁券，而配布时期竟然只限定游戏发售后的一个月期间。最简便方法就是通过Wii上网之后在任天堂的下载中心获得。

贝露

稍微有些脱线的天然少女

虽然有些靠不住，但终于不顾父亲的反对开始了冒险，可见她内心还是拥有坚强第一面。通过本次冒险在不断的成长中。

切莲

理性而冷峻的少年

与主人公和贝露不同，切莲具有丰富的口袋妖怪知识，在冒险途中经常给主角以各种建议。他的最终目标是要成为口袋妖怪训练师的世界冠军。



←三位主角在博士处得到各自的口袋妖怪准备启程。

新怪物登场 CHECK!

作为战鹫的主要攻击招式——"自由落体"，它们经常把对手抓住后高高飞起在下一个回合下落。而梦查娜她头部的粉色烟雾据说聚集了无数人们与口袋妖怪所做的梦。

战鹫



分类	勇猛怪兽	身高	1.5m
类型	普通・飞行	体重	41kg
特性	精明 蛮力		

梦查娜

分类	梦现怪兽
类型	超能力
特性	预知梦 同调
身高	1.1m
体重	60.5kg



新的通信方式将与梦查娜有关!?

←梦查娜的催眠能力能使口袋妖怪进入梦乡，而以下的梦境系统也与她有关。

走进口袋妖怪梦的世界中去吧



←通过与PC联动，可在特定网站进入游戏中熟睡的口袋妖怪的梦中。



←↑在梦中世界展开冒险，与同样在梦中冒险的其他玩家进行交流。

伊修没有的怪兽梦中世界也会出现

通过对战制霸全国

登陆口袋妖怪全球联网，能够在口袋妖怪中心的全球终端选择自由对战的排名战模式。这一模式下的对战结果将在服务器上统计，以此做出所有玩家的战斗成绩排名。





新怪物登场 CHECK!

小牙龙的攻击招式“双重手刀”是龙类型怪兽的新技能，可以进行连续两次攻击。克罗蝠长得一副欠扁的样子，而它的招式“爱心印章”能够使对方退缩。监视鼠的技能“您先请”是令对方率先攻击的奇怪招式，不知在游戏中能有什么特殊的效果呢。



小牙龙

分类 牙怪兽　身高 0.6m
类型 龙　体重 18kg
特性 斗争心 不拘一格



克罗蝠

分类 蝙蝠怪兽　身高 0.4m
类型 超能力 飞行　体重 2.1kg
特性 细心 呆板



监视鼠

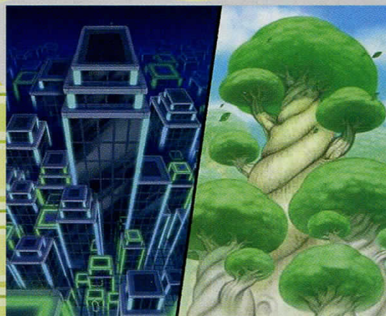
分类 监视怪兽　身高 0.5m
类型 普通　体重 11.6kg
特性 速逃 精明

真菰

开发出革新通信道具C核的女性研究员，她是阿良良木博士大学时代的朋友，一直在进行口袋妖怪训练的研究。游戏中帮助她完成依赖之后便会得到C核。



↑黑版限定的城镇区域，高楼林立的现代城市黑之市。





↑白版限定的城镇区域，一片绿意盎然的白之森林。

→帮助真菰完成研究的课题便会得到奖励，用来通信的C核。

黑白版各自限定的区域

目的与行动全部都……

出现在主人公们冒险路上的神秘青年，保持着“要将口袋妖怪从人类手中解放”的思想。为了确定自己理想的正确与否，多次向主角等人发起挑战。与在过去系列的对手角色貌似具有不同的目的与行动方式，究竟他的真正目的是什么呢!?



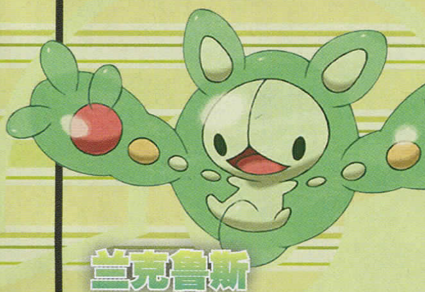
新怪物登场 CHECK!

歌齐露赛尔的技能“魔法房间”能够使对方持有的道具在5回合之间失去效力的能力。兰克鲁斯的新特性“防尘”具有能够使天气造成的伤害无效化的效果。除去两只神兽赛克罗姆和雷希拉姆之外，也有其他版本限定的怪兽。歌齐露赛尔和兰克鲁斯就是最好的例子。



歌齐露赛尔

分类 天体怪兽　身高 1.5m
类型 超能力　体重 44.0kg
特性 看破



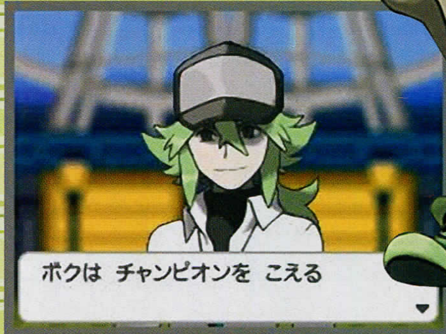
兰克鲁斯

分类 增幅怪兽
类型 超能力
特性 防尘 魔法防御
身高 1.0m
体重 20.1kg

N

名为拉丁文字母“N”，称口袋妖怪为“好朋友”的谜之青年，为了实现自己的远大理想追求着强大的力量。他的真正实力还有真实面目一切不明。相信一切的谜团都要在游戏中等待着玩家们亲自去解开了。





↓“改变世界的数式尚无法解开”，N究竟想如何改变世界，而数式又是?



Tactics Ogre®
タクティクスオウガ
運命の輪™

PS Portable PSP	本刊译名：皇家骑士团 2：命运之轮		发售日未定	
	SRPG	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

迎接新生世界

魏斯·波扎克

由 SQUARE ENIX 制作的《皇家骑士团 2：命运之轮》是以 1995 年 10 月推出的经典角色扮演游戏《皇家骑士团 2》为基础，由原班人马以目前的游戏制作标准针对 PSP 平台所重新构筑而成的作品。这款游戏不仅将承袭原作的基本故事与章节构成，还将延续既有的多重故事、多重结局系统。游戏剧本设定更是由原作者松野泰己亲自出马，原剧本的改写与新剧本的编撰都将由其操刀定夺。据悉，游戏剧情将在最大限度保留原有内容的前提下大幅追加各角色的内心刻画、台词与支线故事等新增内容。







卡秋亚·鲍威尔

只要将游戏光标移动到游戏角色身上，就能显示出该角色的行动范围和相关情况说明。



Prologue

位于欧贝罗海上的瓦雷利亚岛
自古即为海洋贸易的必经之地而闻名于世

但在盛名之下
这个岛上围绕着至高无上的权力，各民族之间的纷争从未断绝
曾经有个男人为这看似永恒的战争画下了休止符
他就是后世被称为"霸王"的多尔加鲁亚王

为了解除民族间的对立多尔加鲁亚王呕心沥血
终于，他为瓦雷利亚带来了近半世纪的安定
但是王驾崩之后，围绕着王位继承小岛再次陷入内战之中
三大种族的正面对抗为人民带来了无尽的苦难
之后，小岛以二分的形式获得了一时和平

但这种安定
真的能够长久吗？

新剧情大追加 骑士团全新归来

本作的剧情部分经过修正与新增，加入了能依据不同选择来实现“假如”可能性的新系统。同时，战斗时特定角色间的对话也得到了大幅增加，甚至连战场上遭遇的敌方士兵也都会有详细的心境刻画。

拉维妮丝·罗西利昂





遭遇强敌时，主角迪尼姆的姐姐卡秋亚也能运用强力魔法来对我们进行支援。



在每个关卡开始前都将对新地图和新区域配备详尽说明。





在极具南国风情的秀丽港口小镇，那个吸引了众人注意力的谜样少女会是谁呢？又将怎样影响本作的剧情发展呢？

如果玩家选择了不同的分支路线又会发生什么呢？



在等级分明的瓦雷利亚岛上，骑士们中间居然出现了拉维妮丝的身影。





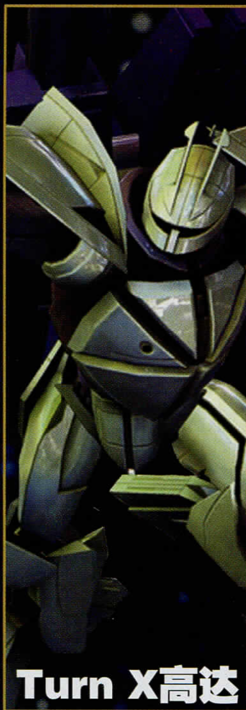
作为本作的新登场人物，果敢而又干练的女骑士拉维妮丝将会伴随主角一同进行冒险之旅。

迪尼姆·鲍威尔

旋转的命运之轮 新系统下的畔斗

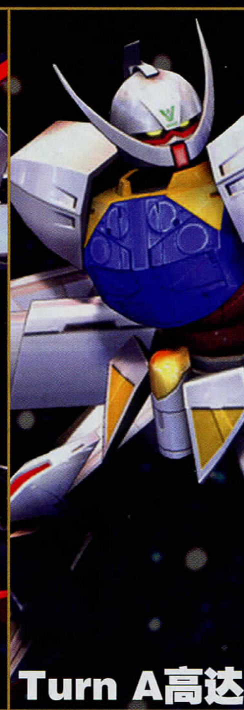
游戏的系统部分经过全面翻新和强化，使得战场上敌我双方参战人数从原本的 10 人对 10 人增加为 12 人（我方）对 18 人（敌方），角色的行动反应更为迅捷、操作感也更为流畅爽快，角色的行动顺序与行动范围则变为可视化方式的呈现。

制作总监 皆川裕史
游戏设计 松野泰己
角色设计 吉田明彦
政尾翼
游戏配乐 崎元仁
岩田匡治


Turn X高达


神龙高达


强袭高达


Turn A高达


Virsago 高达CB


Double X 高达



機動戦士ガンダム EXTREME VS.

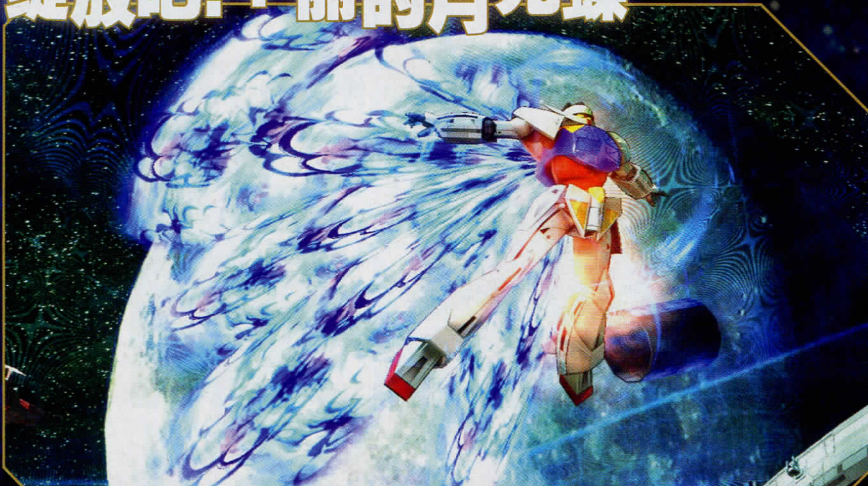
エクストリームバーサス

高达VS.进化逆袭

ARCADE GAME ARC	本刊译名：机动战士高达 极限VS.			2010年秋季预定
	ACT	Namco Bandai Games	价格未定	日版
	SYSTEM357基板	4人	记忆卡容量未定	审查预定

NAMCO BANDAI Games 在于日前举办的“AOU 2010 大型娱乐街机台展”中正式发表了将于 2010 年秋季推出的大型街机动作对战游戏《机动战士高达 VS.》系列最新作《机动战士高达极限VS.》的相关信息。本作承袭了该系列玩家可以驾驶MS 进行2 对2 对战的基本玩法，所使用基板也得到大幅强化，超越以往系列所有游戏图像表现力的可能性也大为提高。

绽放吧！华丽的月光蝶



只有合理搭配足以左右战局的机体技能才能纵横战场

玩家在游戏中仍然可以像前作那样通过战斗获得经验值来提升 MS 机体等级。等级提升后除了 MS 机体的性能会随之提升之外，并有机会获得每台 MS 机体所各自拥有、能在战斗中取得优势的特有技能。

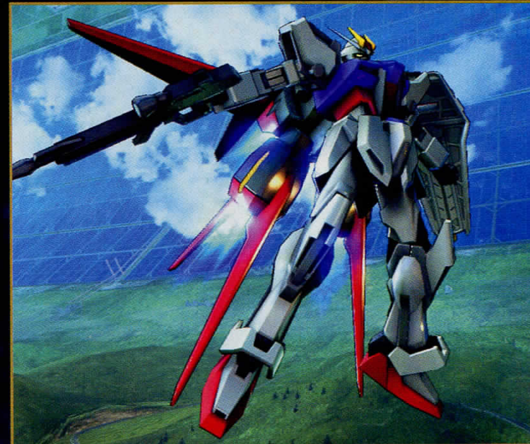



独角兽高达


刹帝利


重炮型扎古


Ez8高达



NAMCO BANDAI Games现已公布包括独角兽高达在内预定参战的19 台 MS 机体与战斗画面，谨供玩家参考。由于游戏延续了前作《机动战士高达 高达VS. 高达 NEXT》的跨作品全明星大集结内容与基本操作系统，所以包含先前公布的 MS 在内，已确定会有 40 台 MS 登场，众多高达系列中的经典机体同时登场将为历代作品之最。相信该系列的玩家们一定能从中找到一款适合自己的心仪机体。

散落无限!飞翼零式



自由的飞翼在苍穹中展开





继发布本作具体发售信息后，本次官方还进一步介绍了本作游戏所使用机台的新设计与新功能。据悉，由于本作所使用的基板由 PS2 兼容基板提升为 PS3 兼容基板，图像质量得到了全面提升。所以本作所使用的机台也将升级为高分辨率的宽屏幕机台，配有导入可储存玩家等级与战斗积分的 IC 卡，并新增具备战况转播等功能的实况屏幕。

强袭高达火力全开——
华丽的战斗场面是本系列的一贯特色

年底开始

12种武器全部

新的猎场与

完善

PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人 便携版3rd			2010年末发售预定
	狩猎ACT	CAPCOM	价格未定	日版
	UMD	1~4人	记忆卡容量未定	审查预定

12种武器新特点总览

双剑

增加了“车轮斩”等新动作，以及鬼人化状态下可以使用迅捷的“鬼人回避”。鬼人化状态下持续攻击积攒鬼人槽，满后解除鬼人化可以进入鬼人强化状态。

轻弩



射击后可以进行最多两次侧移或后跳回避，二者可以交叉进行。主视角瞄准画面加以改良变得更加真实。新加入灭气弹，可以使怪物快速进入疲劳状态。强大的速射技能依然健在。

锤子



基本采用MH3tri的动作，蓄力攻击与普通攻击可以更顺畅的衔接。灵活使用大地一击与全垒打令怪物为你神魂颠倒吧。

长枪



新增的防御突进和防御反击攻击令长枪的无敌鬼畜程度又进一个档次，新加入的横扫攻击配合侧移，防御流和回避流灵活切换将战斗变得无比华丽。

铳枪





新加入炮击后可以进行的快速装弹，此后紧接着使用新的回转叩击后便可以发出全新的强大技能“全弹发射”。具有匹敌龙击炮的威力哦。

弓



新增蓄力后向上空发射的特殊箭技“曲射”。和原来同样根据弓属性不同，分为广范围放射型、一点突破集中型、中弹爆发爆裂型三种不同类型。

狩猎

归

怪物们

的随行猫系统

MONSTER HUNTER PORTABLE 3rd

モンスターハンターポータブル

新加入"左右移动斩"，使用袈裟斩的同时进行侧移回避敌人的攻击。加之三段气刃斩最后"气刃大回转斩"，连续击中敌人可使气刃等级进行最多三段的提升。这无疑使太刀成为攻击输出最强的武器，观MH3tri中的无敌表现，本作中或许会对其平衡性稍加调整。



太刀





纵斩后可以紧接带眩晕属性的横殴攻击，并且可以继续中段蓄力。本作大剑的三段蓄力与以往不同，需要看准身上光芒最大的时机出刀才能保证最大伤害。

大剑



新增蹲姿射击模式，在这个模式下虽然无法移动，但是子弹的装填数将多到你无法想象。和速射一样每种重弩能够蹲姿射击的弹种将有所限制。

重弩



系列共通的入门武器。持刀状态的道具使用依然保留，并且新增使用小盾进行的打击攻击。各种连携攻击均出招快速，并且能够随时进行回避。具有高附加属性的单手剑较多，能够最大效果发挥属性伤害。

单手剑



斧与剑状态可以灵活切换的全新武器。新增斧状态连续挥斩后可以进行的纵斩攻击。剑状态下新增毒瓶与灭气瓶，使属性解放突击具有不同的效果。



斩击斧

狩猎笛

演奏系统焕然一新，演奏与攻击结为一体，通过攻击积攒音符后进行演奏实现效果。新增可以向前后方的攻击方式。



PAC-MAN PARTY

NINTENDO Wii	本刊译名：吃豆精灵聚会		发售日未定	
	休闲娱乐	NAMCO BANDAI Games	价格未定	日版
	DVD	1~4人	记忆卡容量未定	全年龄

带给无数玩家童年欢乐的游戏《吃豆人》从发售至今已经三十年了，在这特殊的日子里，NBGI决定推出三十周年纪念作品《吃豆精灵聚会》，本作收录超过45种有趣的小游戏，最多支持四人同乐。本作主要模式"派对模式"类似大家熟知的大富翁，通过投掷飞镖来决定各自移动的步数，当停留在可以筑城的空格时就能建筑城堡，当其他玩家停留在自己城堡上的时候就可以触发各种小游戏。玩家自己获胜后可以取得对方的饼干，可是如果输掉的话自己的城堡就会被敌人夺走。当玩家在相邻的位置建筑城堡时，城堡会合并扩大，这时候如果战胜敌人就可以取得更多的饼干。在小游戏里如果获胜的是攻守城堡之外的玩家，则该玩家可以获得短时间增加个人能力的奖励饼干。





在本作的"派对模式"里除了建筑城堡之外，还有很多触发其他事件的格子，包括奖励饼干、瞬间移动、还有使玩家处于不利或有利的状态等等。最先在游戏中获得规定的饼干即为胜利者。





运气也是实力

←向着增加自身有利状态的格子进发吧！

小怪物3D可爱化

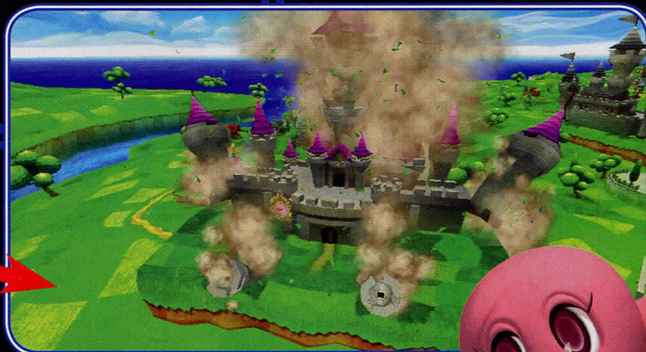
→↓童年时只有颜色区别的小精灵现在变得好可爱啊！





↑瞬间移动可大大增加自己的优势，如果传送到理想的格子那更是事半功倍。

随机触发各种事件



↑为了获得更多的饼干，尽量在相连的位置建筑城堡，让城堡合并扩大，朝着这个目标前进吧。

童年的回忆！吃豆精灵30周年纪念作品欢快公开！



↑那红红绿绿的难道是糖果？在被别人抢走之前快快吃掉它们~

↓看上去是棒球运动啊，叫上自己家人一起欢乐的游戏吧~





↑瞄准，推杆，入库，一气呵成，和朋友在台球桌上寻找久违的欢乐。

↓这么大个蛋糕是用来做什么呢？当然是要把水果丢上去了，瞄准，我丢~



超人气3D格斗再度火爆登场





↑本作的游戏系统将会焕然一新，各个招式间的组合与也更值得玩家去深入研究。

→较之从前，本作在游戏流程上提升了自由度，玩家可以依据实际情况做出选择。



←在游戏中的单人模式：特别KO试炼，里将大幅增加所收录内容的可钻研度

由SEGA制作的大型街机3D对战格斗游戏《VR战士》系列的最新改版《VR战士5最终对决》将于7月28日在日本正式推出运营。除了追加招式、新增道具、系统调整等惯有改版内容外，游戏中还将有新角色、新舞台、新招式以及新道具亮相。本作的游戏攻略自由度也是之前作品所无法比拟的，特别是追加了角色造型自由度更高的"特别服装"。在这款游戏中，制作方还加入了业界首创的微博连动功能，可以直接将玩家的游戏情况反映在个人微博账号上，极大的加强了玩家之间的网络互动交流。更为爽快的打击感以及更为深入的可钻研度绝对值得格斗游戏迷们为其期待。

ARCADE GAME ARC	本刊译名：VR战士5 最终对决			2010年7月28日
	FTG	SEGA	——	日版
	LINDBERGH基板	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

--登场角色新造型--

新角色


简·红条


元龙


爱琳


莎拉


凡妮莎


结城晶


梅小路葵


雷飞


舜帝


日守刚

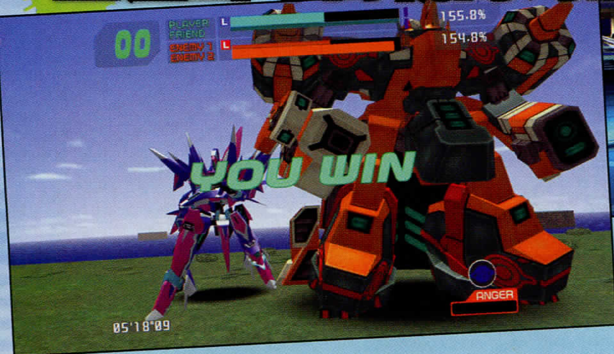


XBOX 360 X360	本刊译名：电脑战机 Force			2010年冬季预定
	ACT	SEGA	价格未定	日版
	DVD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定



由SEGA为Xbox 360平台倾力打造的3D机器人动作对战游戏——《电脑战机 Force》，终于要在今年冬季和广大玩家见面啦。《电脑战机 Force》是SEGA于 2001 年推出的大型街机游戏《电脑战机》系列第 3 作的家用机强化移植版，该作不仅承袭了系列作品中一贯的快节奏射击对战特色，而且还首度导入了2对2的合作对战玩法。游戏画面也配合新硬件效能得到了大幅度提升，其针对Xbox 360平台进化为720p 、16:9的高解析度宽银幕格式为玩家们提供了更为细致的图像和更为宽广的视野，游玩乐趣也将极大地增强。

重温当年街机的对战乐趣





←↑游戏支持Xbox LIVE连线 4 人对战，玩家可以通过网络寻找臭味相投的队友一起来重温当年街机的对战感觉。

单人模式下充实的游戏内容

↓在本作玩家可以单人或合作来挑战困难任务，如果取得成功则可以获得全新机体。

更多机体等着你来挑战

除了多人联线对战之外，游戏也特别针对家用移植特性而新增了充实的单人任务模式，在该模式中制作方为玩家设定了多种过关条件的挑战，避免了游戏流程的过于单一。本作的另一个乐趣就在于玩家还可以通过完成任务的方式来收集多达91款的机体。



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：圣恩传说 F			2010年冬季预定
	RPG	Namco Tales Studio	价格未定	日版
	蓝光	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

《圣恩传说 F》是Namco Tales Studio以2009年12月推出的 Wii 版为基础而向PS3平台复刻的加强版。该作的画面解析度和特效都将得到前所未有的强化，游戏中还将追加新服装、新的秘奥义和后日谈章节“迈向未来的系谱篇”。本作游戏名称中新增的“F”即代表了发生于“未来（Future）”的后日谈章节。该章节以本篇故事完结后半年为背景，收录了多达 3 本台词本份量的剧情。

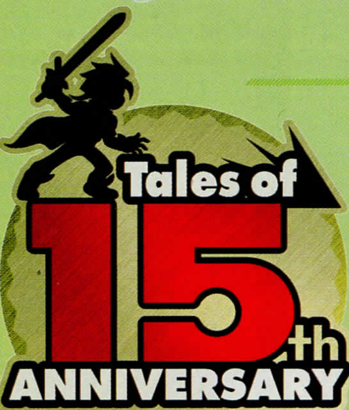




PS Portable PSP	本刊译名：世界传说 光明神话3			发售日未定
	RPG	Namco Tales Studio	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

《世界传说 光明神话3》是集合了传说系列历代登场角色于一堂的《世界传说 光明神话》系列的最新作，游戏完整承袭了包括《圣恩传说》主角阿斯贝尔在内的80余名登场角色，其中新登场角色更有30名之多，每个角色的语音也都将全部重新录制。





PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：传说系列 最新作(暂定)			发售日未定
	RPG	Namco Tales Studio	价格未定	日版
	蓝光	1人	记忆卡容量未定	12岁以上



《传说系列 最新作（暂定）》是传说系列 15 周年的纪念作品，这款游戏将由该系列的王牌美术制作人奥村大悟(代表作为《仙乐传说 交响曲传奇 拉塔特斯克的骑士》)亲自操刀美术设计。目前，官方预定将在今年12月15日（即传说系列诞生15周年纪念日）公布这部作品的进一步详尽信息。只是不知道NBGI要最终要何年何月才能发售这部令众多玩家翘首企盼的作品，这下该系列的忠实粉丝们有的苦等了。

身临其境般的柔美画面效果 传说系列三连发再续辉煌

American McGee's ALICE

PS3 / X360	本刊译名：爱丽丝惊魂记 疯狂再临			2011年预定
	动作冒险	EA	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	720P	审查预定

曾经全球第一的第三方游戏厂商EA近日正式公开了经典游戏《爱丽丝惊魂记》续作《爱丽丝惊魂记：疯狂再临》。本次故事背景发生在前作的十年之后，主角爱丽丝将面对在遭遇致命火灾后失去家人的情感创伤，她必须努力从这种创伤中振作起来。当她在精神疗养院休养了一段时间后，她决定离开这里去找出导致她家人死亡的真正原因，之后她意外的进入了一个神秘的地方，等待爱丽丝的将会是怎样的奇遇呢？让我们拭目以待！



风格另类的冒险游戏再临!!

从绝望的深谷重新振作 亲自见证事实真相

←爱丽丝终身一跃，跳到了类似骰子的平台上。

↓相当诡异的森林，在这森林的尽头究竟会有什么？

本作距离前作已经足足有十几年的时间，EA这次决定续写这一风格另类的游戏得到了众多玩家的支持。

同样诡异的敌人登场

仔细观察敌人不难发现，他们的真身其实是扑克牌，在他们胸口代表自己花色的洞让人毛骨悚然，爱丽丝难道要正面对抗恶灵？





2K SPORTS NBA 2K11

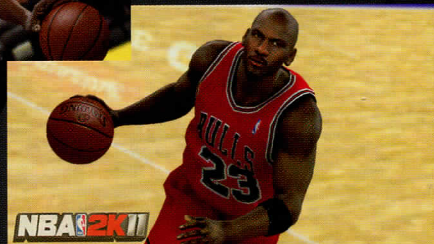
PS3 / X360 / Wii	本刊译名：NBA 2K11			2010年10月5日
	体育	2K Sports	50美元	美版
	蓝光/DVD	1~2人	720P	全年龄

近日2K Sports发布了旗下篮球游戏《NBA 2K11》最新消息，本作会加入一个名叫“The Jordan Challenge”的全新模式，玩家可以通过此模式重温篮球之神迈克尔乔丹辉煌职业生涯的10场经典比赛。这下玩家终于可以真正化身为乔丹用自己的实力震撼世界了，期待度满点！除此之外游戏中的人物建模也越来越接近真实，仿佛在看现实中的比赛一样。玩家可以用自己心爱的球队击败强敌，这绝对是件很有成就感的事情。

一年一度的体育游戏时间又要到了，业界两大篮球游戏之一的2K系列近几年人气狂涨，今年更是请来了篮球之神乔丹亲自代言游戏，期待传奇的23号在游戏中续写自己的辉煌！



↑科比可以说是最接近乔丹的球员了，23VS24？欢呼吧~



→还是那亮眼的红色，还是那亮眼的23号，不要怀疑！乔丹真的回来了！

游戏人物无限接近真实 游戏代入感倍增

从目前官方给出的宣传图来看，游戏中的人物建模已经非常非常接近现实中的球员，这意味着篮球游戏再一次进化，将会带给玩家更加真实的体验。



↑凯尔特人的加内特宝刀不老，难道想在魔兽面前来个大风车？

←老鹰的约什史密斯卡位要球，现在的鹰王霸气十足，带领老鹰准备一飞冲天。

用无懈可击的团队配合 引爆夜晚的篮球馆

迈克尔·乔丹曾十四次入选NBA全明星、五次获得NBA最有价值球员、六次获得NBA总冠军，这次和2K联手可谓是强强联合，不知道EA的《NBA elite 11》能不能撼动他的宝座，拭目以待。

篮球之神迈克尔·乔丹回归!

天气热得一塌糊涂，博客热得天翻地覆，小编热得忙忙碌碌……热，其实不太痛苦。

闯关族的家

什么？宇多田的肥皂被赤银拿去洗脚了?!

WARNING 紧急事态 本期闯家初音入侵

家长 小沛

7月25日，小沛听说《街霸X铁拳》要推出的消息，神智混乱后的一段话：乱！实在是太乱了！看来"铁拳众"必须组团来中国学习气功波了，而"街霸众"的超必杀也有必要改成连续目押的方式。2D对3D，怎一个乱字了得！但是我喜欢……赤银同学光脚行走的亲近自然举动终于"打动"了所有人，为了让外人不要误以为《电软》小编还处于"未开化"阶段，我们给他从仓库里找了双拖鞋，一只绿的一只红的，果然看起来比原来更寒碜了。《电软》的全新班底正在逐步组建，目前又有两位"大仙儿"来这里蹭吃蹭喝了，这二位就是"宇多田"和"肥皂"，大家随便拍几巴掌算是欢迎吧。宇多田这个名字小沛认为不好，于是只叫他"扒皮兄"，这可是有缘由的：多田就是有很多土地呗，那就是农场主啊，农场主在中国叫地主，而中国最有名的地主就是"周扒皮"，所以，叫他"扒皮兄"。大家知道什么叫众怒难犯和见好就收吗？鉴于宇多田已经被我叫成了扒皮兄，所以"肥皂"这个名字我就不改了……一是怕这俩人一块儿欺负我，二是因为肥皂这个名字已经够"衰"（读音"虽"）了。对了，刚才还想起来一件事，宇多田的小名儿是：HIKKI，中文音译就是"海K"，于是扒皮兄已经被内定为《电软》的"人肉沙包"，当我们觉得工作压力大的时候，他的生意就来了……最后，祝愿北京的天是明朗的天，《电软》人民心里好喜欢，民主办刊为读者呀……，唱罢，小沛轻抚大粽子的脑袋，笑而不语……

眼力大考验



仔细观察左图，回答相关问题，答案在"闯家"最后一页，别提前偷看哦！

问题1（猴子级）：
图画中的多数人物出自哪个公司？

问题2（类人猿级）：
用他们正在做的事，猜一个游戏名。

问题3（原始人级）：
里面唯一一个不是游戏人物的是谁？

问题4（婴儿级）：
画面中一共有多少位角色？

问题5（成年痴呆级）：
指出里面的两位非任天堂角色。

问题6（智力正常级）：
这些角色没有涉足的游戏类型是？

问题7（智力超常级）：
里面哪个角色的作品跨平台最多？

问题8（神级！）：
小沛最喜欢其中的哪个角色？

闯家成员交友录

★姓名：XUTTER 性别：男 年龄：16岁 QQ：476365922 地址：北京昌平 自我简介：13亿分之1

★姓名：Justwe 性别：男 年龄：18岁 QQ：1302234652 地址：陕西西安 自我简介：健康向上，腹黑

★姓名：赵宇 性别：男 年龄：17岁 QQ：1341566197 地址：北京房山 自我简介：无

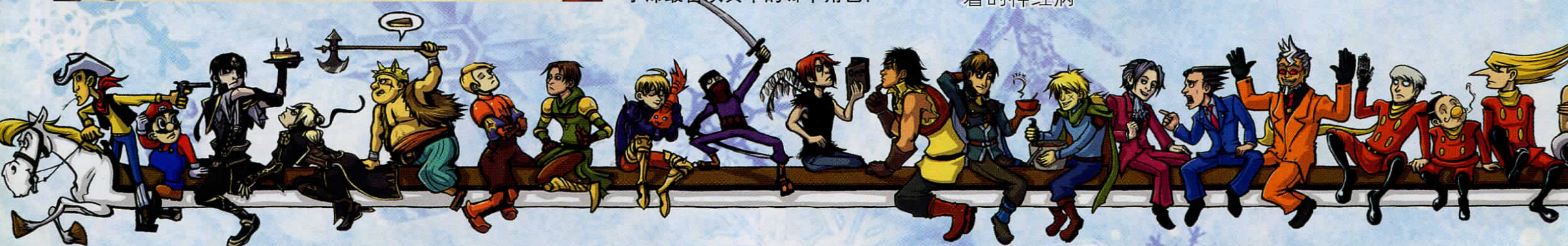
★姓名：王瑞轩 性别：男 年龄：16岁 QQ：841847511 地址：山东东营 自我简介：我来自M78星云

★姓名：傅航 性别：男 年龄：18岁 QQ：346396751 地址：重庆沙坪坝 自我简介：挺随和一男生吧……

★姓名：文博 性别：男 年龄：16岁 QQ：458783274 地址：保密 自我简介：无

★姓名：蒋宏达 性别：男 年龄：19岁 QQ：549908668 地址：吉林白城 自我简介：无

★姓名：《电软》众小编 性别：7男2女 年龄：21-29岁 博客：http://blog.sina.com.cn/drgame 邮件地址：北京市东城区安外邮局75号信箱 邮编：100011 电邮：dr@vgame.cn 自我简介：一群为了游戏和读者活着的神经病……





小沛你好，我是一名高一学生，爱好是电子游戏和收集超合金魂（你喜欢吗？），我一直梦想成为一名技术高超，阅历丰富的核心玩家，但是却总在游戏中被大大小小的问题难住，不得不借助攻略和金手指，但我想一直这样是成为不了一个核心玩家的，但自己努力却又总是事倍功半，一款《赛尔达传说 大地的汽笛》我整整玩了3个月仍没通关，是不是很烂？我的脑子好像就是想不到如何去应付那些迷宫和陷阱，难道游戏也要看天分吗？像我这样能成为一名核心玩家吗？小沛你遇到过这种情况吗？请指点迷津！最后是几个建议和问题：1.建议增加杂志的彩图，有一些栏目缺乏图片，感觉不够炫。2.请问新款360会三红吗？3.“如龙”和“龙如”有区别吗？哪个更正规一些？4.暗凌姐的网店名叫什么？祝小编们工作快乐，身体健康！

——山东省东营市 王瑞轩

小沛回复

小沛：电子游戏当然是我的爱好之一了，更何况我的工作也和它密不可分。至于收集超合金魂嘛，虽然我也很喜欢做工精细的的漂亮模型，但是苦于钱包有限啊，而新发的大作游戏和漂亮模型都是无限的。以有限对无限……后果一定会很严重。其实，在玩游戏的时候没必要强迫自己去做什么的，这样反而会失去一款游戏的乐趣。譬如说，小时候两个人玩《魂斗罗》时互相陷害也是一种乐趣，高手一命通关也是一种乐趣，只要自己觉得开心就好啊。另外，核心玩家不一定仅仅局限于游戏高手喔，你对游戏文化特别熟悉或者时刻对游戏业界保持着关注，那么你也是一个游戏达人啊。总而言之，玩游戏的目的就是一种快乐的心境，只不过大家得到快乐的方法和途径不一样罢了。关于你的建议：1、我们会努力挑出最为“酷炫”的游戏彩图来给大家分享，但是这个量肯定是有上限的，要不咱们不就变成纯画报了吗？2、经过工艺的改进，现在新型号的360三红几率已经很小了，当然，这个世界上没有什么是绝对的，对吧。3、之前杂志上一直用“龙如”这个名称，但是在上期新作报道“新章 黑豹”中已经采用了当下国内的主流翻译“如龙”，后者的字面直观意思也更符合游戏原作的精神不是。4、暗凌的小店在此为你呈上：http://charisma-qd.taobao.com/——凝聚了她心血的精致小店，不过都是一些女孩子的饰品之类，男孩子只能等以后有女朋友再来了（笑）。最后，谢谢这位读者对编辑部同仁们的祝福，也祝你学习顺利、天天开心。



谁说吃葱长个的！

●天实在是太热了，热得让人没法活。尽管我一周不出门几次，但依然热得神志不清。
●7月29日，我永远不会忘记这个日子，在这天我被小人欺骗，顶着40多度的高温奔波2个小时，跑到了《电软》编辑部。原本是小沛说好了请客吃饭，结果最后买单的却是我。天理何在！
●29日下午还去了趟国家会议中心，参观国际玩具博览会，虽然省了门票的50块，但却花了30块请老婆的同事们吃冰棍。一个字：亏！
●明年的7月29日绝对不出门！
●小沛补充一句：我在魔王的面前永远只有被数落的份儿，什么时候让我逮着机会，一定骂这个老小子一顿！老天爷啊！给魔王一个受教育的机会吧！



雪飞：魔王会武术，流氓也挡不住！



小沛你好，这期《电软》拿到时，已经13号了。赶在下期出版前，信邮到编辑部是不可能的了，希望下期书店早些到货，不要影响俺和《电软》滴交流哈！《电软》都在每月的几号出版？告诉俺这个原始人一下哈！记得第一次看《电软》还是在2006年哩！但是，在2006年，就仅仅买到过4期《电软》，之后就买不到了，尽管跑了好多书店，都没有……在今年6月份，我第N次去书店，怀揣着一丝能买到的希望，在茫茫书海中苦寻……黄天不负有心人啊！我终于找到电软了！我的心跳加速，血压上升，小宇宙爆发了……毫不犹豫的掏钱将它买下，并预付了今年下半年与明年全年《电软》的书费，让书店每期都为我留一本电软！新《电软》改变了许多，至少我在那几本2006年《电软》上看到的编辑，就只剩下几个了，书也比以前“瘦”了许多，赠品也比以前少了……但是光盘的质量却越来越好了！这里赞一个！希望小沛编辑能介绍一下那些老编辑们的情况，让我这个与《电软》“失散”多年的读者能够了解一下哈！

——吉林省 蒋宏达

小沛回复

《电软》是每个月的1号和15号全国出版发行，读者朋友们可以多多留意一下（尽管各地的邮递速度实在是差很多）。确实，《电软》相对于2006年时变化较大，我们一直在努力希望能于网络时代找到一个适合杂志平面媒体发展的平衡点，以后的《电软》也会变得更加成熟和精彩。关于赠品嘛，近期会恢复的，原先备受好评的游戏海报等等马上就又会和读者朋友见面了（在此透露一下，还有其他好玩的东东哦）。在此小沛感谢你对于《电软》编辑部的一贯支持和关注，老编辑们目前也都努力于眼下的工作，积极地融入到社会主义建设洪流中，正在各行各业为祖国建设添砖加瓦呢。（话说这帮老编辑现在干什么的都有，《电软》已经把自己的势力渗透到各个领域了……）



小沛啊，离上次进闯家有多久了呢？2年？1年？总之身为闯关族的一员居然潜了这么久的水，蛮难为情的哈！不知道小沛还记不记得我呢？应该有印象吧，毕竟也进了好几次闯家了，还中过一次奖，可惜奖品我没拿到，还是弥可姐姐抽的，说来我很怨念啊这事~不知道小沛再次见到我什么感觉呢？其实我一直都支持起DR的，只是高二高三学业确实不太人道，就一直没有写回函了，自己也有点懒~嘿嘿~一直看到闯关族的家换家长，一个接一个，不过都还好，没让家族没落，看到小沛又回来自己也蛮高兴的，有种老友重逢的感觉，我最活跃的时候也是小沛当家长的时候啦~暗凌姐姐的到来让我蛮意外的，很惊很喜，看来出去游历了一番又回来了啊，不过小宅女真的转职成了死宅御姐了吗？带我向暗凌姐问好，她网店多少？我一定去支持啊！猴子，雪飞，蔬菜汁都还在，北斗他们走了，这也很正常，每个人的世界都不一样吧~现在插画又是华尧老师负责了吗？我看风格又变回去了呢，总之很喜欢！虽然这句话很多人都已不再提了，但我还是想说，我想念叶子姐！过了这么久，经历了很多事，我也不再是2年前那个小男孩啦，成年了。我旁边也不再是那个野蛮同桌了，不过我很想他，是小沛说的青涩恋情吧？高考也结束了，成绩不太理想，不过却得到了出国留学的资格，所以说明天会怎样谁又会知道呢？高考分别时，同学们都很伤感，不过这是必然的吧！分别是为了下次的重逢，就像我再次来闯家一样~~DR一直都陪伴着我，走过了5年了吧，我希望能一直陪伴我走下去！不过明年出国后我又怎么看DR呢？苦恼啊……现在我会经常回家来看看的。

——傅航

小沛回复

感谢像你这样的老读者的一如既往的支持，闯家才能陪伴广大玩家风风雨雨一路走过这么多年。大家虽然身居各方，平时也都有自己繁忙的工作和学业，但作为一个闯关族，这就是你们的家，随时欢迎回来坐坐。读者朋友们最近发来了很多对于老编辑们的问候，我再次代表他们向大家表示下感谢。无论是暗凌、华尧还是叶子，大家现在都正用自己的方式在追寻最初的理想吧，人生本身即充满着变数，最重要的是你是否有勇气一路走下去。暗凌的网店很精致，这里就再为她打个广告吧：http://charisma-qd.taobao.com/，里面的每一个点滴都凝聚着她的努力和认真，以及女孩子独有的细致；华尧大师也是我们的偶像，这两期有很多漫画就是出自于他手；叶子的粉丝至今还有不少，不过由于工作很忙，恐怕就暂时不能回来撰稿了。在这里向这位读者道一声恭贺，我们为你能获得出国深造的机会而感到高兴，也祝福你能在国外学习生活得顺利。按理说，国外的游戏产业比国内要更加成熟，相关的游戏杂志也会更多，但是闯家永远会为你留着门的，欢迎你随时回家。





小沛主持好！众小编好！自三年前买了小P以来，我便发现自己再也离不开掌机了，即便小P送人了。我决定明年暑假入手一台3DS，虽然现在只有看着解馋的份。（裸眼3D技术，期待……）在此，我想谈一谈DSI、PSP、IPHONE，其中PSP的游戏品质最好，DSI的销量最火，游戏最多，IPHONE虽然开始玩的时候感觉良好，但极易玩腻，且其的游戏品质较之最为低下。（个人观点，众人勿骂……）本人第一次接触电子游戏是一台老IBM机上玩到的射气球（当时游戏在机器由95转98时，被格了，怀念啊……）初中时代，接触到XBOX、PS2，XBOX机上玩的大部分是赛车类游戏，PS2上玩到一款神作——《鬼泣3》，其闯关过程至今令人神往。高中时代，接触到PSP和Touch，小P上的大作极多，有几个玩的比较彻底，比如说《核心危机》、《怪物猎人》、《合金装备》等。Touch玩的时间长了，会感到大拇指很累。期待来年的这个时候，我可以开心的捧着3DS玩。在此，祝小编工作开心！好的身体是熬夜的前提！（我还期待，第一次来稿就刊登！）

——安徽省安庆市 W

小沛回复

应你的要求，署名为W。（你小子做什么亏心事了？）任天堂和索尼的掌机各有千秋，玩家们也各有所爱。但IPHONE毕竟不是一台专门的游戏机，所以它的游戏品质必然会和专门的游戏机有所差距，这位读者也不必过于强求。小沛我对于3DS也是相当的期待，并且已经制定下了第一时间入手的计划（小金库即将遭遇洗劫）。光是想想大家一起乱战于3D时的情景就已经让我眼馋了，老任在创意方面还真是一招先。其实小沛还是很羡慕你的啦，我在学生时代手上可是没有什么主机的，直到大学毕业时才有了自己的PS2。《鬼泣》系列凭借其精彩的剧情、出色的手感和可供深入研究的动作系统已成为电子游戏界一块金字招牌，一向都是不乏粉丝的。我对于PS2游戏印象最深的就是《旺达与巨像》了，宏大的游戏场景以及凄美的剧情至今都难以忘记呢。最后，谢谢这位读者对我们的关心，我们会把祝福当做工作的最大动力，今后好为读者们呈现出更多的精彩内容。（熬夜目前是赤银和扒皮兄的专利，我这段时间的加班记录为：一个月没歇周末，外加最晚加班到22点）



宇多田：扒皮兄，你妈喊你回家学鸡叫啦！

●那个~先自我介绍下，我是新来的宇多田，以后攻略部分主要是我负责，希望读者们多多支持下。
另外名字问题，一看就知道是宇多田光啦，本熊已经喜欢HIKKI十一年了，她是我女神般的存在啊，如果有同好可以找我交流。最后要强调一件事情，那就是：偶是男滴！
●偶喜欢日式游戏，最喜欢的游戏是MGS、FF、WE，目前除了360算是全机种制霸了，最近在肥皂的影响下，很有买360的冲动啊……我要忍住！
●虽然世界杯已经结束快一个月了，可是我还是要说：我心爱的意大利啊......泪目。
●赤银的性格超像我，赤银啊，以后每天我们都要把电软舞跳一百遍啊一百遍！
●这阵子北京整个就和个桑拿房一样，我属于特别能出汗的类型，这上下班被同事戏称为洗澡，我嘞个去，总感觉这空调不给力啊！



蔬菜汁：凑字数是一种生活态度……

●大家好！很高兴又和大家见面了，之所以开头这样写是因为可以占去很多字，这么一来就省事多了，所以实际上完全没有和大家打招呼的意思（被PIA飞）。最近的大消息之一是WLK要开了，真的吗？谁知道呢，看吧。
●另外，暗凌，听说你好几年前就可以3天练成一个70级的号，真的假的？很抱歉在家用游戏杂志的版面谈论网络游戏（我是故意的= =）。
●最近天气好闷啊，到底有多闷啊？都闷到根本写不出东西的地步了，哇啊啊啊啊啊啊（众人：喂！你根本是在凑字数吧混蛋！）【摊手】+【望天】
●小沛补充：您也老大不小了，别总把自己往90后的队伍里归。而且还敢在这里说些无关电视游戏的话题，行，看我不削死你！



有两期没写回函了，中考过了，世界杯也完了，游戏大多也都翻版了，PS3想上网，该死的电信还弄个什么绑定，真可恶！没办法，只好等到明年重新再办了，下次办宽带，一定得问清楚，一根线能连几台机子！急死我了！

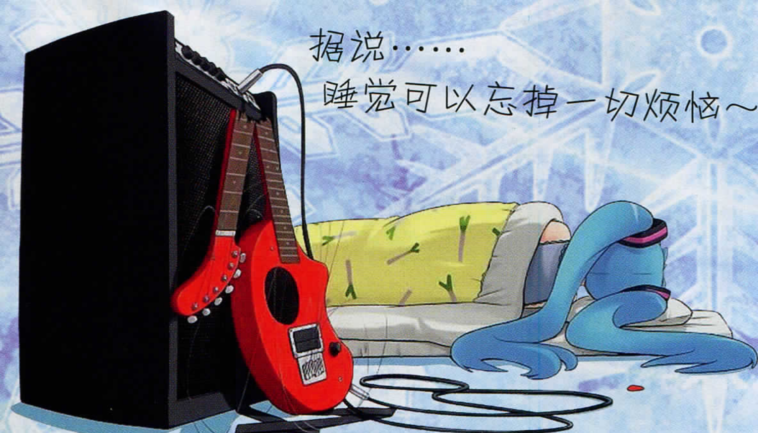
——甘肃省兰州市 谢润

小沛回复

精彩暑假来了，我现在就没有那福气了，也就只能没事回忆回忆原先学生时代的暑假趣事了。（对不起，只能我自己偷偷回忆，说出来就影响不好了……别多心，不H不暴力，就是有点缺心眼儿……）所以说，一定要珍惜眼前的时光，要不然以后后悔都来不及啊。一条网线当然只能连一台机器了，如果家中还有电脑的话，最好的解决办法就是入手路由器来组建一个局域网了。（话说PS3上网极其方便，就是速度差点儿，联机打游戏比较费劲。）



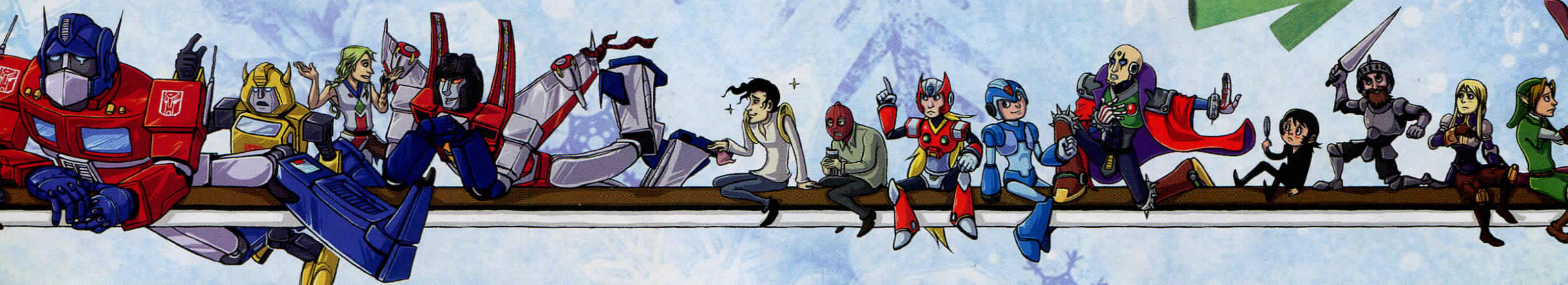


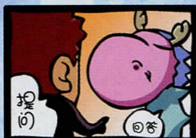


暗凌：水缸不是用来泡人滴……



●真是觉得自己年龄越大就越没根性了，去年在租住房里仅凭一个电扇就过了一夏，今年抗热性大幅下降，室内气温28度的情况下就感觉快要被蒸成肉干了。空调没少用，低碳生活是过不了了，回想上大学期间在学生宿舍没用过电扇没睡过凉席，那酷热的夏天是怎么度过的呢……有些羡慕河马，从小到大不止一次设想过夏天买一水缸回来，感到很热的时候就进去泡泡，该是非常惬意的吧？
●牙医大夫大概都是观察力超级敏锐的人，我一共才就诊三次，只要是牙病巨细无遗统统都被他发现了，然后迅速安排好接下来的诊疗计划。想到可能还要再去大夫那里拜访多则十次八次少则五次六次，就觉得真是痛苦无比，有没有《银魂》里那种可以代替本人承受痛苦的装置呀，我不挑，随便给我来一个吧T_T。





这期电软让我格外的惊奇，先是手感，原本纸质的封面过了塑，这让我一个对书籍有良好保护习惯的人十分感动。再翻到闯家，一种感动油然而生，华尧大师的插图，小沛的主持，众老编的回归~有似旧的编辑阵容却让我感受到了新的活力~加油！

——张智业（新疆乌鲁木齐市）

小沛回复

小沛：《电软》之前虽然走过弯路也经历过挫折，但《电软》始终保有一颗跟随时代的决心（传说中的"与时俱进"？），今后《电软》会变得更加精彩以及更适应当前读者们的阅读习惯。读者们的支持永远是《电软》最强大的生命力。（好像最近这种豪言壮语用得太多了，反正就这个意思，大家领会精神……）



沛哥好！咱闯家最近换制度了还是怎么着？为何主持总换呢？（说得像寺院似的，主持=方丈，哈！）不过小沛这期我很满意！分量很足！还有啊，咱闯家的礼品可不可以搞点生化的，我可是正宗的生化饭（谁人敢吃）。若有的话，虽说我家偏僻不便邮寄，但就是我去取也行啊。（我很自私）至于电击收藏里，我认为加些精美游戏图片很好，一定会电到我们的，（又是个人主义）如加点生化的，KOF的，等等。那么电击一定会变得更赞！等到本期DR，才发现不会是合刊了吧？虽说"天下文书，分久必合，合久必分"，（谁说的？）但我还是喜欢半月刊，合了的话不说别的，时效新闻也会受影响的。至于DR内的游戏模拟器，我照单全收了，我认为很好，可以让电脑玩家玩到掌机或家用机亦或街机了，这样让大家从沉迷网游中走出来，拥向DR，爱上DR，太棒了！而且赠送的游戏本身也确实不错。还有就是家中最近无网，DR开博未能亲自登门祝贺，还请沛大哥原谅，最近包公可能看多了，说话写信都很怪。最后祝沛哥闯家越办越好！最最后希望沛哥帮我谢谢零羽哥为我办的事！

——赵宇（北京）

小沛回复

我们也是一直希望能带给读者最好的闯家，所以轮换了多名编辑来寻找最合适人选，今后考虑到读者的阅读习惯，闯家的主持人也会稳定下来，在此还希望读者朋友们能给予理解与支持（下期更要给你一个惊喜，因为我所谓的"固定"就是从下期开始，闯家的主持人将会有4位！分别是帮主小沛、二当家的赤银、三……卖个小关子）。小沛受到读者的表扬特别开心，但我今后向组织保证一定胜不骄败不馁，争取更大的进步。《电软》还是半月刊，只是由于七月的截稿日期过晚，所以只出了一期，从第280期开始《电软》已经恢复半月刊了，还请各位读者留意。你对于电击收藏的建议我一定会转交给电击编辑，让他们慎重考虑。总之，无论是杂志还是光盘的内容都会随着读者的建议而越变越好的。你的感谢我一定帮忙转达，今后也欢迎你常回家来看看。

DOG DAYS 猴子



●本期的手札标题出自《凯恩与林奇》的新作"Kane & Lynch 2: Dog Days"，意思是"伏天"，也就是一年中最酷暑难耐的时候。各位读者不要因为这个短语是由"狗"和"日"组成的，就误会地把它理解成某个不雅词。虽然猴子学识有限，但是在杂志上公然刊登不雅词作为标题这种行为还是不大喜欢做的。（尽管前两天某计算机杂志也确实用了这个词作为标题以调侃日渐成为众矢之的的腾讯，但是这是他们的事，与本刊以及本人个人立场无关。）

●说到伏天，对于生活在北京的一千人来说，可真是地狱一般的日子。当"桑拿天"降临的时候，湿热的空气中氧分逐渐流散，搞得人几乎窒息。每年新增的数十万辆汽车的尾气，将我们的伟大首都牢牢罩在一层温室气体的结界之中。尽管天空阴云密布，但是我们看不到痛快淋漓的大雨，只有憋死人的闷热。尽管大家呼唤低碳环保已经很长时间了，但是出于各种原因买私家车的人依旧越来越多。这就很让猴子不理解：在这个一进入四环就堵车，一堵车就可能趴窝半个钟头的城市里，你买车为的什么，就是为了在堵车的时候烧汽油（而且汽油一天比一天贵），向空气中排放温室气体么？请关注一下我们共同的生存空间，谢谢。



这几期主持闯家的小编换的可真快，一瞬间就到了小沛，先是为你的上任表示热烈的祝贺，再为小沛给我的信登刊表示感谢。小沛上任对电软来说，可谓是发生了刊变。电软版面改变了，闯关族的家变了，……全变了。整个电软变得我都认不出来了。哇！阿根廷输了，4:0输了。这对我们这些阿根廷铁杆级粉丝可谓是一种毁灭性的攻击啊！梅西也太可惜了，在巴萨进了那么多球，早知道匀十个球来世界杯不就好了嘛。可恶的德国，赢也赢的那么疯，1比0就算了嘛，还要……唉！诅咒克洛泽和某勒没有金靴奖，不仅如此，还要在历代FIFA游戏中虐德国，不过半决赛德国战车还是"撞车"了。减肥后的Xbox360又引起了我购买的欲望。记得在上几月我才把旧Xbox360的硬盘换成了120G，真是的。唉，E3展没出PSP2，为什么呢？我个人猜可能是PSP2有可能想和MHP3一起出。哇，这样PSP2的销售量就会可能形成比3DS更好的局面。希望小编喝了那个"某物"真的出了周刊！卖一下广告，喝"白化浸出物+汉方药+秘药"美白一身、防暑、防寒、防晒……

——Unco（广东）

小沛回复

小沛：感谢这位读者对小沛的信任，我今后也会更加努力让大家有家的感觉。在信息爆炸的网络时代，电软当然是不能固步自封，不求改变的。我们必须跟得上时代的脚步和信息更新的速度不是。提起世界杯，小沛只能为荷兰队继续感到惋惜了，"无冕之王"不知何时才能摆脱这个名号呢？其实，大家聚在一起看球其实也是一起图个乐子，寻求一种新的交流方式，所以没必要这么认真弄得其他球迷不愉快，毕竟只大家好才是真的好嘛。新发行的薄版360的确很漂亮，在有闲钱的时候我没准还会再入手一台收藏的。关于你最后的那个广告，恕我愚笨，还真是有点摸不着头脑啊，就当是对编辑部众的防暑关心吧。这个夏天有点热，所以请大家在游戏、工作、学习时也一定记得要做好防暑工作啊。



好久没买DR了（主要是学校偏僻），看着久违的DR真是无限亲切呢。最近又打翻了无数游戏，不错不错，对于生活也又有了新的感悟，不过说起来最近真是怀旧呢！GAME BAR栏目还是存在的吧？写了点东西想砸过来呢。热烈欢迎老编们回家！新编也很不错的说，伪宅赤银的栏目不错的说。

——文博

小沛回复

生活不止，闯关不断。闯关族们在游戏中透视着这个世界，因为游戏已然是我们生活的一部分。Game Bar栏目是仍然存在的，并且定于近期回归，所以欢迎读者们前来投稿，稿件一经采用会尽快通知大家的。老编们今后也会拿出更精彩的作品来呈现给读者，新编辑们也会加倍努力来带给大家惊喜。这不，赤银这家伙看到读者的鼓励，立马状态满满，现在正在那奋笔疾书呢。（小样儿，别以为我不知道他是为了多赚点儿稿费！下周请吃饭！）

肥皂：那年夏天，我们走失在1984



●新气象，新电软，大家今后的新朋友肥皂在此向各位有礼了，希望我们的杂志能陪伴闯关族们度过开心每一天。

●前段时间一个人钻进电影院看了皮克斯的最新力作——《玩具总动员3》，旁边的小正太不时被电影搞笑桥段逗得心花怒放，而看到最后我也只能剩下默然了。记得看《玩具总动员1》时，自己还在上小学，老爸借来的录像带带给我童年多少欢乐，而将近二十年的光阴就这么消失在木栅屋远处的夕阳中。谢谢皮克斯送给我们这一代人的成人礼。再见！我们的童年和玩具们！

●个人最喜欢的摇滚乐队Linkin Park终于冒泡了，他们为《荣誉勋章》最新作献唱的主题曲"催化剂"很赞，无限期待九月新唱片的发售。想想买他们上一张唱片时自己还在上大学，好吧，我又感慨了……





《电软》回函卡讨论话题

话题：谈谈自己对任天堂3DS的看法，以及对索尼的PSP2有哪些期待。

盛进 南京市下关区 N3DS不感兴趣，任天堂真是销售高手，骗钱高手。PSP2的对手不是任天堂，绝对不是，而是APPLE，时尚高档，技术前沿，年轻潮人是两者相似之处，但是UMD的全面败退，PSN如何扛起软件大旗呢？

小沛：我对N3DS很感兴趣，主要是因为老任的掌机我一台没落，全收了。不可否认任天堂的确越来越会把握"非玩家"的心理，反正人家的东西卖得好是事实，骗钱我也认了。苹果的iphone主要还是"多媒体娱乐手机"，游戏功能并不能和PSP2相比，倒是PSP以及今后PSP2的多媒体功能成为了苹果的竞争对手。UMD的确应该淘汰了，掌机还是走内存加大的路子比较靠谱。

王瑞轩 山东省东营市：虽然裸眼3D很厉害，但是没有当初从GBA到NDS的那种质的飞跃，没有给我太多的惊喜，它依然是一台NDS系列的主机，并不是一个全新的东西，和我当初的想象出入较大，但我还是非常想体验一下N3DS小小屏幕上的3D效果。作为一名索饭（伪），我永远支持PS家族，相信技术的索尼不会让老任高兴太久，PSP2的画质绝对超过3DS，而随之升级的各项娱乐功能又可以弥补自身的不足，并且一定会有摄像头和触笔等新功能，平衡自身与3DS的水平，在创意上学习对手，在硬件上超越对手，PSP2绝对让索尼扬眉吐气！

小沛：裸眼3D还真挺吸引人的，尽管效果绝对不会太好，所以人家索尼没有考虑加入这个功能。N3DS的进化当然也不只有这个，性能和画面表现方面同样进步了许多。PSP当初比NDS的画面好，但到了下一代，这方面的差距恐怕会减少。终归它们的屏幕都不大，分辨率有限，提高的空间很小。N3DS的画面现在看来起码超过PS2，加上小屏幕显得格外精制，于是甚至有人说它的效果直逼360。那么PSP2的效果就算达到360水平，其实在人们的肉眼当中恐怕就不会像PSP和NDS那样差别明显了。

傅航 对N3DS蛮看好的，DS终于也开始提升画质了！看到那些新发布的DS游戏就手痒了！PSP2希望更加为玩家着想，别再做一些无意义的提升，多些实际用途更好。我买了PSP GO就有种被骗的感觉。

小沛：PSP GO说白了就是PSP2的试水产品，UMD应该不会再用到PSP2上面了，就算还用光驱，那索尼也必须开发更大容量的光盘介质，这样的投入太大，估计不会这么做。

谢润 甘肃省兰州市：PSP2我认为会更胜一筹，有一句话叫后来者居上，我不看好3DS，所以只对PSP2有一些期待，在掌机中加入六轴感应和振动，希望是触摸式按键，这样屏幕的大小应该会有所提高，如果上述其中一个在PSP2上有所展现，我会第一时间买它的！

小沛：您说的其他方面都还好，就是这个"触摸式按键"恐怕不太合适。要知道，手感在游戏中是非常重要的，触摸按键的灵敏度和舒适度都不能取代传统按键，特别是玩动作、格斗、射击等等需要迅速准确按键的游戏，触摸按键简直就是噩梦！

蒋宏达 甘肃省：虽然看《电软》好长时间了，但是对于掌机仍不是十分了解。主要是口袋中的RMB不够坚挺啊…… N3DS嘛，没有打听过，不懂，所以没有什么看法。索尼PSP2，当然是越早出现越好啦！希望索尼公司也能在中国大陆开一个新机发布会，并在大陆多设PSP2的卖售网点。价格方面嘛，当然要便宜一些，冲击一下PSP2000和PSP3000的价格，让它们降价。（最近有购入一台PSP的打算）。

小沛：对于您的美好愿望，我只能表示遗憾，因为什么就不说了，国内的游戏市场现在都算是敏感话题。PSP2的价格便宜不了，您做好心理准备。

赵静 甘肃省天水市 N3DS很不错，看了演示游戏后我很动心。任天堂又比索尼快了一步，N3DS创意、科技、游戏、成本各方面都占了绝对优势，还有就是在PSP2八字还没一撇的时候就上市了。我一直感觉任天堂把自己和索尼的优点集于一身就是让人眼前一亮的东西，而索尼磨磨唧唧把任天堂的创意拿来用到自己主机上时，只能诞生一个"鸡肋"。我估计索尼的PSP2出来的时候，任氏的N4DS已经快投产了。对于PSP2，我想索尼应该反省，既然已经慢了一步，能不能干脆咬牙拖个一两年，研发个新创意呢，当然也不能让自己脱离社会的飘到天上去，毕竟，这只是一个掌上娱乐设备。其实，索尼的市场定位和对游戏的理解是相当偏执的，我身边很多有PSP的人都不会拿它来玩游戏，而所有拥有DS的人都知道这是款游戏机，说PSP可以看电影、玩游戏、看电子书、听歌，其实除了游戏功能以外哪个都不是小P的长项。随便一个一二百元的艾诺V6000都可以看高清视频，手机的MP3、电子书功能来的方便又好用，我是一个"偏索"的人，虽然不Fan但对索尼还是有爱的，从PS、PS2、PS3、PSP，索尼逐渐走向了一个窄胡同，当它看着自己的对手和同伴都比自己走得顺的时候，又盲目地跟着别人的脚步，不知不觉间，自己的地位和优势荡然无存。我总觉得索尼不够专注，迷失了自己，你要的越多或许得到的就越少，而任天堂，恰恰相反，失败后重新审视自己，定好位，然后一心一意按自己的想法稳扎稳打，在不失自己风格的同时，又博采重长，终于建立了一个自己的帝国，我觉得任氏赢在了它的坚持和专注。我个人觉得或许把索尼交给久多良木健并且给予他绝对的信任和支持，索尼反而会重新振作起来，久多把队伍带进了山谷，只要他一直向前，一定会走出来，因为他知道山谷是怎么进来的。记得他曾说过："我不认为PS3是失败的，不久的将来，大家会看到科技含量更高的PS4的诞生！"不管对与不对，至少久多还有自己的风格。抛开市场运作金钱利益，只看关于游戏机和游戏，索尼是有实力，有理由占据半壁江山的。其实不管索氏和任氏、微软如何竞争，受惠的始终是广大玩家。我不想看到某一个公司统一天下，当年PS横行N年无人抗衡，而现在三年不更新无创意就面临淘汰，索尼这样，任天堂微软也这样。 我28岁，玩游戏已经20年了。估计小编们应该是和我一起成长的一代，回首往事，电子游戏给了我们太多的快乐，而厂商们也留下了太多的感慨。不知道小编们收到那些"小朋友"玩家哭喊着要上闯家上杂志、还有90后们祝你们"工作顺利，钱钱多多……"这些话语的时候有没有一种麻木感，当然，我不是说这些不好，千万别多心哦！现在的孩子，总感觉多了一份浮躁，少了一点激情，曾经一堆人打坦克大战、魂斗罗、超级马丽的景致已经不见了，看到的是一个电视一个手柄和一个个宅男宅女们孤独的背影。对了，你们招聘要兼职不？就我这样的，我不是学生，热爱游戏，擅长RPG、AVG，喜欢写一点游戏文章，思维飘忽凌乱……看！符合你们的要求吧！写到这吧，最后祝小编们保持人生激情，调整好心态，工作生活分开，快乐的迎接每一天。

小沛：老读者到底不一样，写的挺深刻，也很多。不过我要纠正一点：PSP没有失败，PS3也没有失败，他们的销量虽然不及对手，但绝对数量已经很可观了。索尼在这一代主机的竞争道路上走了一些弯路，但好在来得及补救。下一代战况如何，现在还不好下结论。你也不过才28岁，但口气却有点老了啊。我觉得现在的"孩子"不缺少激情，而是缺少了社会的正确对待，"90"后本来是一个对于年龄的界定，现在却多少有些贬义的成分，认为他们是非主流，殊不知这些"非主流"中的绝大多数人会成为未来的"主流"。或许他们没必要改变太多，而是需要社会去接纳他们。就好比上世纪70年代的人看到现在的小姑娘穿吊带衫、超短裙肯定受不了，而且绝对想不出这种穿着的合理性一样。至于兼职，我们很欢迎读者的投稿，目前像游戏小说、专题评论，还有《电击》中的高手影像等等都可以投。

想来《电软》？这儿正招聘呢！

如果您已经不是在校学生，而且您热爱游戏，最好擅长某些游戏类型，并且喜欢写一些和游戏相关的文章。重要的是您需要对创意这个东西有所了解。另外，有一定的英语或者日语水平。

如果你对以上问题的回答都是肯定的，那么恭喜你，你已经符合我们这次的招聘要求了！

我们的团队就像一家人！有兴趣就投简历过来吧！

简历投放地址：yp@vgame.cn

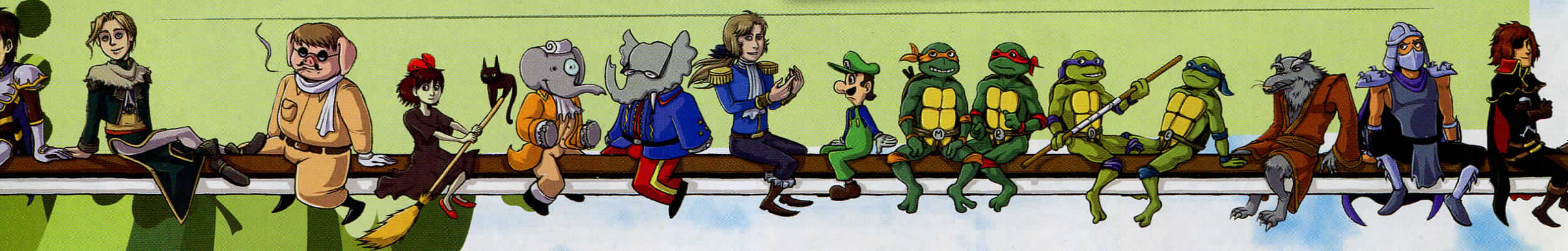
赤银：宇多田是女的>v<

●我是赤银，大家好。很高兴又和大家见面了，话说我真的不是在学某菜汁在骗字数哦，有关这一点要严正确认一下。

●编辑部来了两位新同学，一片宇多田和一块肥皂。二人工作热情很高，一来就把我的工作基本上都抢走了不少，感到轻松的同时不觉内心掠过一丝寂寥。怀念那临截稿前通宵四五天，稿子三五篇等着我打理的日子（小沛：你丫不拖稿会死啊）。

●前两天和嗨K同学去鼓楼买了一套高达独角兽的模型，用了一个通宵组装完成，很有成就感。虽然途中一个不小心用力过大将其中某个零件掰断了，不过胜败乃兵家常事，小瑕不掩美瑜，有一种凄美叫残缺……胶带修补一下看上去依然很拉风。下次发工资去买点什么呢，希望店长不要烦我（笑）。





《电软》官方博客留言摘录

《电软》博客地址(闯家留言)：
http://blog.sina.com.cn/drgame



Patapon：小沛你终于回来了。这半年说实话《电软》还真没仔细看，原因嘛~~~小沛不在闯家！小沛不在闯家，闯家没意思！这是实话。今天下午才拿到新刊，还没仔细看呢！今晚专攻！不过大概翻了一遍，改版了！不错不错！闯家增页了，编辑手机也回来了！狂赞一个！（能在E3特报的时候加这两个，难~）而且这期的文章超爱！特别是"秋后算账"！俺跟楼上的比，偶也就一新读者，虽然才一年，不过呢，这一年，在自己的省吃俭用下终于攒出了两个PSP（虽说两个都是2手，不过第二个可是个超新机）。高三了，俺得好好吃饭了。第一次看《电软》是因为学校书店进《电软》进多了，恰好那期有355sp的攻略，俺是无双饭，所以就买来尝尝，从此就上瘾了！算起来这一年也落了几期，09年7月上（PS3 SLIM首发那期，也不知怎么了，那期我们全市所有书店都没来！）。10年2月下（这个全赖自己，那天中午学校书店来了，不过就一本，那天中午特饿，就多吃了半碗饭，要是不多吃那半碗饭，早到会儿，哪怕是3分钟，那本就是我的了！哎~~有点可笑吧！不过如果小沛能一直在闯家的话，以后《电软》期期专攻！不过拜托各位编辑大哥们，闯家可别再缩了，再缩《电软》就没啥看的了！小沛既主持闯家，又主持电击收藏不累吗？其实偶有时候也写写评论性的文章，不知道你们要不要？最后呢！加油小沛，加油《电软》，加油SONY！！

博主回复：这些话我会转告给小沛的，这次的闯家看来是受到读者的一致好评啊，小沛那小子还真厉害~哈哈。新的一期《电软》马上就要发售了，这位读者一定要留意新一期的闯家，绝对让你大吃一惊！！至于细节，还是自己去看吧。话说看得出你是个标准的索饭，噗~（小沛说："这是哪个家伙回的，居然敢叫我小子，汗一个先。）

逝hjk云：我买《电软》没多久，只有3年多，最开始是因为网游太无聊了，而我有一个PSP，然后开始买《电软》，我慢慢喜欢上了电视游戏，感谢《电软》！在此提出以下建议，希望能为你们所采纳。1、为什么现在没有《电软》视点和期末考场了呢？我最喜欢的就是这两个节目，强烈要求回归！2、我觉得应该增加主机评测，光价格太单调了。3还有，为什么游戏评分没了，那是我买碟的参考。综上所述，希望满足我的愿望。现在已有psp，xbox360和nds了，ps3努力中！

博主回复：你第一条和第三条建议中的.这些小栏目会陆续回归的......不过还需要时间老做好相关准备，毕竟我们的期望不是简简单单的回归，还要对之前有所超越。现在有很多东西想加入杂志而苦于没有足够地方放......请期待加页吧（笑）。关于你的第二条建议，请问是哪一类的主机评测？过去的主机评测我们曾经做过，但这个显然没办法每期都上...而新主机毕竟还没有发售，东西不真正拿到手里我们也不好乱喷不是。

小沛：以下这封来信是万博读者强烈要求我们刊登的。读完信之后，我们都觉得十分感动，并于将要截稿的前几天临时将这封信加入到闯家当中。小沛和《电软》的全体编辑祝福万博读者和未婚妻荆芳，有情人终成眷属！

我与女友是大学时的同班同学。但我们却非一见钟情。

大一时，我如其他学生一样，过着单纯的校园生活。作为一名电玩爱好者。在校园这种特殊环境里只能偶尔看看《电软》，玩玩买了很久gba。而女友给我的感觉是一个不愿争名夺利的普通女孩。

随着日子一天天过去，那段时间对女友的印象则是她经常在图书馆看书。而我却不是那种很爱学习的人，除了必要的学习及玩玩足球外，更多的时间则献给了游戏。物以类聚，因为有游戏这个爱好，认识了几个达人。终于明白什么叫不服高人有罪，记得一个哥们非常喜欢gba火焰纹章系列，没事的时候就会通通关,而且侃谈起这个系列则兴奋异常，什么人设啊、系统啊。那时的我们没有一点压力，每天都很田园，侃谈起游戏时也格外高兴。（现在想想，好想回到那个时代）。就在此阶段，我与女友虽然爱好不同，但却慢慢的成为了朋友，但那时我们仅仅限于很纯真的朋友关系。

转折点是在大三毕业考试时，因为一件事情（只有我与她知道的小秘密），使我深受感动。从而开始在她的生活中经常以帮助她的英雄身份出现，而最后却没得到good end，所以一直心有不甘。

慢慢的到了大四，因为总想帮忙却帮不上忙的状态下，我对她有了一种与别人不一样的感觉。我们并没有像小说一样，毕业前表白在一起。因为我知道，自己即使是玩《心跳回忆》或者是《牧场物语》也从未追求女孩成功过，虽然是因为没看攻略。

毕业前，午夜吃完散伙饭后送她回宿舍，本想说什么，但是凑巧有个同班男生就像RPG里随机刷的怪一样讨厌非得和我一起送她回宿舍。到了门口，那个男生先回去了，我刚鼓起勇气想说什么，但是又刷怪了，宿舍的大爷把大门打开问她进去不。她问我还有什么事情么？我说没了。看着她进去的背影我后悔了很久……

离别是伤感的，但毕业后的工作压力也是很大的。多年的学生身份一下子转变为社会身份后缺乏一种归属感。这段时间我放弃了电软和游戏，专心的开始了工作，而她则选择北上。我们只是偶尔短信或者QQ联系。

09年的3月份，经过一段找工作的奔波后，再一次给她发了信息。得知她在沈阳工作，距离我工作的地方不远。我知道这次不应该选择沉默。因为游戏里告诉我一个真理，如果你选择放弃，那么就end了，如果选择继续，大不了失败了loading……

人生之前从未有如此的精心策划，即使是当年向爸爸妈妈要钱买PSone。之间的细节就不多说了。最后表白她同意了，但面对的是两人两地相隔的相思及转变关系的不适感。那段时间很郁闷，遂拿起了《电软》，买了PSP3000。感谢小P陪伴我的日子，在寂寞的时候通了《天诛》、《战神》等大作。

09年9月，她来到了鞍山。时隔3年后，她为了我回到了鞍山。为了她，我忘恩负义地冷落了小P。我们开始真正的恋爱。

到今年的8月，很幸运，从6月1日到今天，整整一年零两个月。我们相恋的很甜蜜。前些天问她要嫁给我么？她同意了。可是我觉得这样对于她不公平。至少我做的不够浪漫。试问哪个女孩子不想浪漫，哪怕是游戏中的NPC。所以我在偷偷的酝酿着浪漫的求婚计划。我想：说出的话会随着风儿而消逝，但如果我写的这篇文章可以变成幽香的文字，刻在书上。那么对她是不仅仅是一种承诺，随着时间的流逝也是一种见证：芳,我要让你知道我曾追求你，我喜欢你，以后你成为了我妻子我更要爱你，守护你。我可以放弃我一切的爱好，但是我今生不能没有你（未成年小孩可以飘过此段）。借句歌词说我能想到最浪漫的事情就是和你一起慢慢变老。所以请你嫁给我！我自认是一个很重情义的男子，同时也知道未来生活中会有很多艰难险阻，所以我要让你相信我是一个可以依赖和信任的男人。

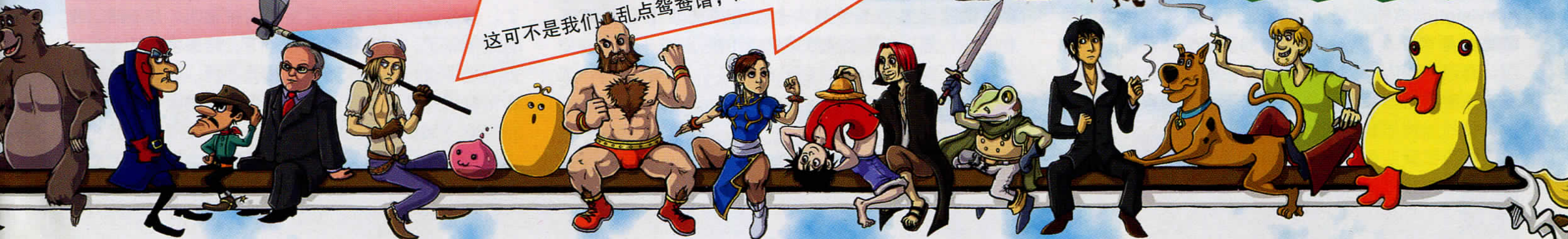
因为我是一个游戏人，所以选择见证的地方当然是至高无上的闯家，我希望带她回"家"看看，同时也让小编和其他的玩家给我们一个见证，祝福我们。

——辽宁鞍山　万博love荆芳

这可不是我们乱点鸳鸯谱，应读者要求而已。

眼力大考验答案
喜欢倒着看书的读者请先看"闯家"第一页的问题。
问题1答案：出自任天堂(NINTENDO)
问题2答案：NDS《大合奏》
问题3答案：画面最上方的机器人玩具
问题4答案：一共有40个
问题5答案：索尼克（SEGA）、斯内克（KONAMI）
问题6答案：恋爱养成类
问题7答案：马里奥、路易、林克
问题8答案：星之卡比







Dragon HotLine 龙哥热线

Q 看见电软的博客狂喷眼泪啊...第一次看电软还在小学，当时电软介绍的游戏立刻就吸引了我，但800多元的GBAsp让人很纠结，六年级自己偷着去买了小神游SP，但后来机子却被没收了。再后来电玩通、土星模型、PSP头巾、还有绿色苹果软尺，断断续续的记忆，早已不见的杂志以及电击末尾的点歌台。到现在我都还记得同学拿到过的伊苏卡板海报，猴子玩游戏输了被罚徒手吃西瓜。现在我高三了，电软真是改造了我的幼年和青春啊。我觉得龙哥最近肯定看了EVA，有没有有关EVA好玩的游戏啊？电软也要加油喔。

（新浪手机网友）

A 首先，龙哥要感谢这位读者对我们一如既往的鼓励和支持。其实EVA改编的好游戏有很多的，不过大都是在上世代PS2平台上，其中在PSP上复刻的也不少，像是《钢铁的女友》系列、《新世纪福音战士2被造的世界》等等。再有就是DS上复刻的几个育成补完计划，新作的Q版EVA（DS）、战斗弦乐（PSP）、序（PSP）这些也不错。除此之外貌似都是柏青哥和柏青嫂之类的骗钱作了。另外和新剧场版《序》一样，前不久的《破》应该也会出游戏的，不过为了吊足系列粉丝的胃口就不知道要等到什么时候才能发售了。

Q 龙哥好，麻烦问您一个问题，我的小P为什么已经选择USB自动连接，却在连接电脑时没出现有硬盘提示呢？还有在手动连接时第一次仍然没有，退出来以后在手动连接一次才有提示，这是怎么回事啊？谢谢龙哥！

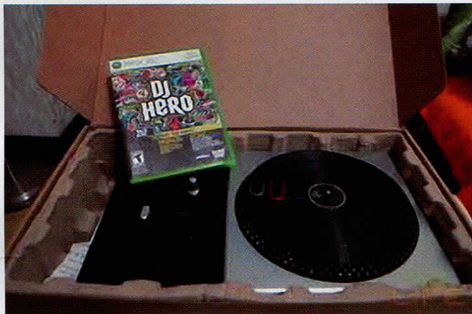
（新浪网友）

A 一般第一次连接的时候电脑侧需要识别安装硬件等等要花费一段时间，此后应该就没问题了。如果之后还是不行可能就是数据线或插口的接触不良，或是单纯的电脑数据处理忙。

Q 在这里向龙哥问个问题：Xbox360的《DJ英雄》是不是必须得用吉他玩呀？如果买个游戏吉他控制器得需要多少钱？还有《吉他英雄》系列往后也必须得用吉他才能玩吧。谢了。

（新浪网友）

A 《DJ英雄》是一个模仿DJ混音乐时的打碟游戏，其中收录了100首以上的人气歌曲并具有很强的现场代入感，因此备受欧美音乐爱好者的推崇，它的专属周边则是一个仿真的模拟打碟混音器 。当然，《DJ英雄》除了支持单机DJ的生涯模式外，玩家也可以插上吉他控制器单机双人来一场吉他DJ混音表演。除此之外，也可以透过网路连线与来自世界各地的一流好手合作、对战。《DJ英雄》和《吉他英雄》虽然都是由Activision出品的游戏 ，但是是两款各有特色的不同游戏， 看来你是把这两个游戏的玩法有所混淆了。目前，有很多国内厂商都推出了各色的吉他控制器，一般的控制器至多两百大洋即可入手，但是若想追求原装罗技的无线控制器则要将近两千大洋。另外，之前的吉他英雄默认是可以用手柄游戏的，但是操作拟真感以及游戏代入感肯定和专用控制器是没法相提并论的。从《吉他英雄 世界巡演》开始就干脆不能再使用手柄了，估计厂商基于利润最大化的考虑，以后该系列也只能使用专属的吉他控制器才能来玩了吧。



Q 龙哥，我的PSP是1000型的，入手已经有4年了，现在有个问题：我的PSP现在充不进去电，充电器也换了，还是不好使，也开不开机，在插着充电器的情况下用手紧压PSP的右上角才会出现充电的状态，然后还可以玩一会。但不久灯就不是黄色的了，慢慢变成插着充电器没有电池显示的状态了，再过一会就因为充不进去电又自动关机了。龙哥也许我说的太过于复杂，你能告诉我这种状况该怎么解决吗？我拿去修，都没人愿意接下这单生意，这我就整不明白了，他们有钱赚都不修？

（新浪网友 电玩新手）

A 看你的叙述，龙哥认为问题的症结应该是电池部分的接触不良，你可以考虑更换电池或是电池盒相应零件，不过PSP 1000型的配件现在应该都没有全新的了。换上二手的也说不准什么时候又会再造成机器的短板又或者店家手里现在也根本没有PSP 1000型的配件存货，所以才没人敢接你这单生意的吧！

Q 龙哥好！或许是一个老生常谈的问题 ：XBOX360到底是竖放好？还是横放好啊？ 在很多论坛也讨论过了， 各说各的好，（汗）。 不如DR也来一个这个的讨论得了。总之，先请第N代目的龙哥多多指教，解答一下这种纠结的问题。PS：游戏都装硬盘之后玩。

（新浪网友 疯狂の面容）

A 咳...咳...其实在下是十八代目龙哥，并不是说在我之前有十七个龙哥，而是本人对“十八”这个数字特别有爱罢了。这个问题表面看上去很难，实际上还是很难。因为横放竖放哪个更好实在没有一个具有压倒性说服力的论据，这位读者在其他论坛上也看到了，此类讨论最终多为不了了之，玩家们也都是根据自己的爱好和实际情况来选择机器的摆放方式。就龙哥本人的经历而言，从PS2开始龙哥就喜欢横着放，因为小沛的机器就是因为竖放太久而造成光驱出仓有障碍（汗一个先），另外横放更稳当不是...

Q 龙哥你好，我最近玩PS3的WE2010，我想把自己机器里的游戏记录拷到别的机器上玩，但在别的机器上读取存档的时候显示this is not your savedata... 求解决方法。听说现在在PC上修改PS3的游戏存档，然后再拷回PS3，这样可以直接取得白金奖杯，希望龙哥可以多透露一些这方面相关的信息。

（新浪网友 魔美神）

A 现在PS3很多游戏存档都是和玩家自身的主机绑定的， 也就是说从自己的主机里拿出去也玩不了 ，或者干脆可以玩但也没有办法取得奖杯。所以小编们在做攻略时就会出现上下班背着硕大主机挤电梯的壮烈景观（龙哥无限怀念原来PS2小巧精致的8M记忆卡）。 至于你说的直接白金的方法， 龙哥表示怀疑，如果真如所说如此简单就能取得全部奖杯的话，那么现在世界上群体如此之广泛的奖杯控还不得彻底崩溃，最重要的是游戏厂商肯定也不会坐视不管，更何况PS3的主机破解目前都尚属于传言状态 。PS：. 龙哥透露个秘密， 现在编辑部里面就有一个奖杯控...无所畏惧究极耐心的收集控还真不在少数啊。

Q 请问龙哥我把PSP刷成5.50prometheus后，声音总是时有时无，何解？

（新浪网友 endless）

A 这位读者提问还真是简捷直接，正中龙哥我的宗旨——一针见血。由于杂志版面有限，所以今后为了能尽可能多的刊登各位玩家的问题，鼓励大家直截了当——向龙哥我开炮。回归正传（倒是龙哥罗嗦了一大堆，罪过啊罪过），PSP失去声音？Prometheus只是对6.20游戏做了破解，和声音似乎没太大关系。龙哥我的可爱小P也是5.50prometheus但并没有这个问题呢。这位读者朋友可以尝试刷回genD3，如果还有问题的话那就不是系统的原因了。至于硬件的话，不知你是用耳机，还是内置扬声器呢？如果条件允许的话拆机清理一下或许能有帮助。

Q PSP在注册PSN账号时用不用升到6.20？我想买一个FF7的英文版，不知道上哪买？

（新浪网友patapon）

A 目前PSP用自制系统似乎是无法直接登陆PSN的，当然也就没法注册账号了。不过我们大可以用电脑在网页上完成注册，然后通过MediaGo或是PS3下载需要的东西再传到PSP里面就行了。买游戏在PSN上即可，目前的网络服务已经相对完善，不过着需要用Visa之类的信用卡充值或是购买PSN点卡才行。

Q 在这里向龙哥请教：我的PSP1000因为主板坏了，所以换了个主板，但不知为什么就是无法升到D3。一升级成功重启就变砖，恢复系统的也进不了，最后只好神电了。这是怎么回事呢？是主板的关系吗？还有哦，我的摇杆坏了，所以我拆开看了下，结果发现的金属片上全是焊渣，这些东西根本都弄不掉。现在玩游戏时都无法用摇杆了，这该向维修我主板的人提吗？现在的PSP 1000型主板换一个的话问题大不大？我还是一名学生，尚无法负担换个新的PSP，要想顺利游戏

※作为一名巴萨球迷看到西班牙夺冠欣喜若狂之后又陷入无球可看的境地而终于从世界杯综合症中恢复晚上睡得着白天不瞌睡吃嘛嘛香占着编辑部主机不让地方惹得其他小编们一肚子怨气却独自一人坐那干喝红牛的龙哥※

的话只能换主板，但之前换的又有问题。龙哥一定要帮我啊，谢谢了。

（新浪网友 漫空）

A 这位读者遇到的问题相对复杂，目前市面上PSP 1000型号的主板已经很少了，你PSP的问题关键在于上次换的主板是什么型号，看你的具体情况可能存在着主板不符而导致的系统不稳定。另外，主板上的焊渣必定是上次的维修师由于手工不精细而造成，因为全因为全新的PSP主板焊接都是十分精细，是不可能存在有焊渣的这位读者应该向上次维修主板的人提出这个问题。如同之前所说，现在市面上已经很少有1000的主板了，为了能够放心使用PSP，换主板还不如直接换机器，但是目前能破解的PSP 3000型号价钱又多少有些高得离谱，这位读者不妨像龙哥一样可以先观望下新掌机3DS和PSP2的消息。

Q 龙哥在Xbox360上一定玩过3D游戏吧，那个据我所知目前在Xbox360上有两款3D游戏，分别是《豚鼠特工队》和《蝙蝠侠-阿卡姆疯人院3D》，问问要用什么3D眼镜玩呢？网上有红蓝、绿红、红绿、棕蓝4种该买哪个啊？谢谢啦。

（新浪网友 疯狂の面容）

A 若要追求完美的3D效果，玩3D游戏是需要用专门3D电视的，还要配备专用的3D眼镜。这位读者朋友所说的那种眼镜是之前较早时期的所谓3D，镜片制作材料也多为纸质，跟目前正在不断进步的3D技术已经天差地别了。PS：Xbox360平台上的3D游戏还有根据热门电影改编的《阿凡达》，前段时间龙哥就趁活动之机跟着小沛和大粽子去蹭了一把，效果震撼到龙哥坐车回家的时候还晕头晕脑的呢。目前，任天堂已率先公布了3D游戏机——3DS的情报，以后高素质的3D游戏应该会越来越多，真正的3D游戏时代已经在向我们招手了。



Q 龙哥，小弟有问题请您指教：我新买的PSP 3000借出去后拿回来的时候发现了很多问题，PSP左边的的黄色小灯闪个不停、什么都干不了，显示请插入记忆棒，我用的是8G红棒，然后我用32M的小记忆棒插入后却没问题，请问是什么原因、如何解决？谢谢！

（新浪网友 又3红了）

A 既然你的32M小记忆棒插入后都没问题，那么龙哥可以断定这位读者朋友PSP 3000的问题出在记忆棒上，你可以尝试格式化一下你的8G红棒，问题应该就可以迎刃而解，格式化后如果还是不能被PSP识别的话就只有更换记忆棒了。记忆棒属于易损易耗品，所以大家一定要注意选购质量过硬的记忆棒并且在使用过程中注意做好保护工作，以免造成数据丢失等不便情况的发生。

Q 问个关于PS3联网的问题，我的PS3注册了两个帐号，一个日服一个港服，我想问问关于网速的问题，貌似不怎么快呢，有时候下载游戏更新或系统更新之类的，特别小的文件都要下很长很长时间，我想知道影响PS3网速的因素有哪些呢？会不会是我电脑也一样上着网会占用网速？或者因为日服的原因，网速会慢？我知道PS3网络环境没有Xbox 360好，不过Xbox 360被BAN了，也不知道Xbox 360会比PS3好多少，望给予解答...补充：普通的移动硬盘可不可以插在Xbox 360上用于装游戏呢，春更之后的机子不是添加这个功能了吗？

（网友 Sparta）

A 关于PS3的网速问题，有很多相关影响因素：首先，自家的网络带宽是一个基础条件；其次，如果是无线路由器的话，信号的方向以及强弱都会影响到PS3；再次，用同一端口的PC上网当然会占用带宽；最后，最重要的是因为国内玩家无论登陆日服还是港服都要先通过国际出口然后再连到外服，速度自然会受到极大的影响。就龙哥自身的经验来看，日服大部分时间都比较忙碌，而港服相对较好些，美服的话只要算准时差在大洋彼岸深夜时登陆也会相对顺畅。

Xbox LIVE的网络环境和电脑比较相似的，背后有巨鳄微软成熟的网络技术作为支持，而PSN是SONY自主研发的，技术支撑相对微软来说肯定要稍弱了。但是Xbox 360需要购买金会员才可以享用联机服务，说白了就是玩家掏腰包才能享受网络服务。PSN虽然网络环境较为逊色，但胜在免费。另外，Xbox 360除了Xbox LIVE以外还可以选择通过KAI或者盟区等方式联机，而PS3的联机对战就只能通过PSN这一条路了。总之，两者各有千秋，但Xbox Live在技术层面上更胜一筹。 之前普通的移动硬盘可以被Xbox 360识别，但是只能作为多媒体文件的载体，不能用于安装游戏。在春更之后，可以把移动硬盘、U盘等外设存储设备当作Xbox360的记忆卡来使用，用于存档和安装游戏都可以，只要在你存档或者安装游戏时插上移动硬盘或者U盘就会在选择存储装置里多出来你的外设存储设备，直接选择使用就可以了。不过Xbox 360最大只能支持识别16G的外设存储分区，而且当在Xbox 360上将自己的外设存储设备设定为Xbox 360储存装置后 用于Xbox 360储存的那一部分空间PC就不能识别了。

Q 前些时间发现书店有卖生化2的正版中文版游戏（封面是阿拉丁神灯系列软件的生化危机2克莱尔警官完全中文版），于是高兴的买回家想体验一下经典的丧尸恐怖，但安到电脑上后刚开始玩没多久就出现了问题：在用克莱尔到警察大厅中第一次出现舔食者的时候（就是天花板上往下滴血的那个片段）突然电脑里发出“砰”的一声就退出了，再次进入游戏刚开始载入进度是又是“砰”一声就退出了，多次尝试，可每次刚点击载入都是那样，然后弹出一个警示框详细如下：Claire,exe—应用程序错误"0x004c837f"指令引用的"0x002870b4"内存，该内存不能为"written"。不管我是点确定（结束程序）还是点取消（调试程序）都是直接退出，每次都这样，可恶啊，那么好的游戏我可不想因为这点问题就放弃啊，所以请龙哥帮忙啊！是显卡还是系统内存不足之类的问题呢？自己只能等待龙哥解决了...另外最终幻想7核心危机(PSP)游戏中有一个大院（好像是跟鬼屋一样的老宅，后来扎克斯还带着中毒的克劳德回来过那个屋子，而且之前与萨菲罗斯他们也去过那里）里面有一个箱子有密码锁打不开，请问怎么打开？还有在别的房间可以通过钥匙孔可以看到很多南瓜怪，不知能不能进去。还有还有在打杰内西斯之前要收集石头放在石像上那里，有个像监狱一样的地方，可以看到其中有个铁栏后面有只巨大的怪物却到不了那里，怎么过去啊？以上就是这些问题！请多多指教！

（新浪网友 时间的终点）

A 在此借回答这位读者朋友问题的机会，龙哥需要重申一下龙哥热线的问题回答范围：龙哥的回答范围仅限于家用机硬件，造成的不便还请各位读者见谅。但作为一个铁杆的生化饭，龙哥也是把经典的生化2翻了N次版，看来大家都跟丧尸有个约会啊。使用Windows操作系统的人有时都会遇到你的这种情况，尤其是在进行游戏的时候。这个的问题可以尝试用卸载重装游戏来解决，以及在进行游戏时关闭不用的应用程序以释放出更大的内存空间，还可以彻底进行下硬件检测，看看内存是否稳定。

关于FF7CC的问题，这位读者留意的话会发现密码箱子旁边是有个纸条的，上面写着解开密码的关键：即要从钥匙孔观察屋子里面的南瓜数、椅子数、笨苹果数和没有放进书柜的书数，四个数字的排列就是开箱密码。另外就是你说的到不了怪物那里的问题，本作的怪物是可见的，正篇流程的怪物只要看得到的就不会是属于隐藏BOSS的类型，这个龙哥我还真没有留意到有进不去的地方啊。

Q 神奇的龙哥，关于WII有个问题要问：去年寒假的时候去JS那里把WII升级到了4.1C这个版本。此后一直用的还可以，最近发现自己刻盘的一些新游戏玩不了了，比如官方中文的《新超级马里奥WII》和今天刚下载的《影之塔》。把盘放进去什么都不点机器就自动黑屏然后出现英文报错，请问是什么原因呢？往龙哥指点！

（新浪网友 大舌丸）

A 如果进入WII的其他频道都很顺利并且所运用的刻盘方法都没问题的话，你的这种情况可以尝试用USB Loader解决下。首先，准备一个U盘，把它格式成WII能识别使用的，然后把你想玩游戏的镜像导入U盘，看能否顺利进行游戏；或者用HBC安装Channel_File_Manager补全IOS55就可以了。还有一个容易被玩家所忽略的地方，就是一定要保持游戏盘面的清洁。编辑部之前也遇到过类似的状况，结果居然只是用擦拭盘面就解决了问题，令龙哥着实大汗了一把，这位读者朋友不妨一试。

走过一小段秘密通道，绳降并通过狭窄的小路后。

那么奥里山在哪呢？

奥里山是城外以北几英里内最高的，只有乘坐飞毯才能进入，人类和野兽是没有通路能到达山顶的。

好，我会小心的，那么接下来我们从哪能弄到飞毯呢？

飞毯可没那么找。乘着它飞行并不是难事，困难的是你要操控那么小块的飞毯在大风中急转。

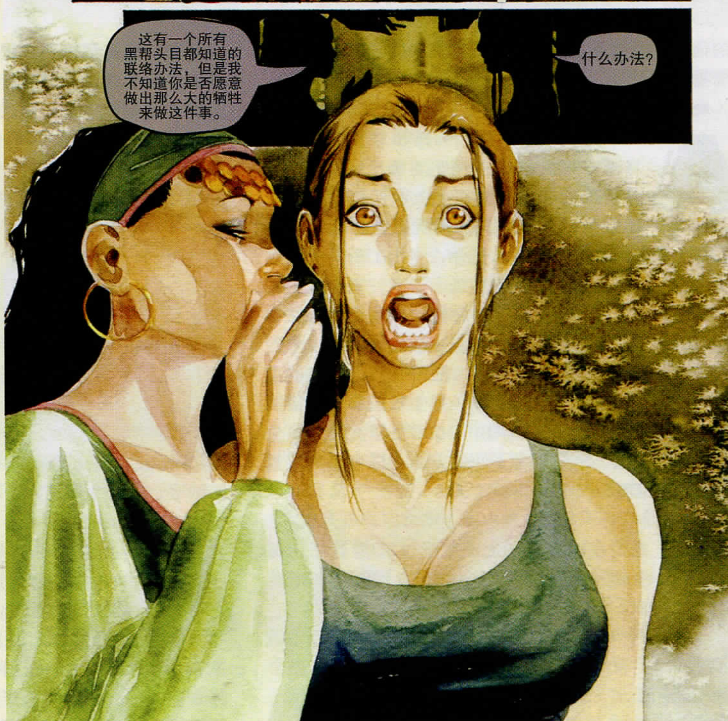
现在只有霸王的军队也许会用飞毯。我认识一个从事非法交易的家伙，艾利——盘踞本地的地头蛇，也是黑帮的头目。

这座城市实际被他们所控制，艾利知道在哪能找到飞毯。

古墓丽影之天方夜谭

连载之（三）

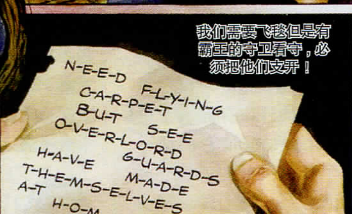



















你在这干
什么?




FFFFTT!
艾利头目
什么事?
我发现
他在北边的巷道里
被杀了。
该死!虽然我已经被
可悲地诅咒了一个
世纪，但这是我的底
线，他还是个孩子。
您接下来
打算
怎么办?
舍赫拉查德从来不胆小
怕事，那么那个找寻
毒蛇女神飞毯的女人
的行动只能出自
一个原因了。
她在寻找关
键的经文?
她要爬上奥里山
会就需要尽可能
多的帮助，我得
尽快找到她。


一个长年隐秘
在黑暗的山洞


里面是毒蛇和
他们的女神，
还有，飞毯。


以及累累
白骨……
最起码毒蛇不是
很难对付。


然后……
SSSSSSSSSSS!

5|6
7|8


TWAM!




舍赫拉查德却步了，但我不
会进攻，她那个年代的女人
不是以格斗而闻名的。
除了这个有着细长眼睛和
巨大分叉信子的女人。
她很强
速度也很快。
但我绝不能输!


劳拉 小心!
恩!


我让她的嘴角
出血了 。


她想让我感到恐惧。


看来我让她失望了。


我注意到她没说话，
并且刻意避开大蛇的
雕像。


我会抓住她被困在这的机
会，不得已去战斗吧!



PS3 / Wii	本刊译名：战国BASARA 3		2010年7月29日
ACT	CAPCOM	PS3 6990日元 Wii 5990日元	日版
蓝光/DVD	1~2人	720P	12岁以上

开篇废话

万众期待的《战国BASARA3》终于发售了，编辑部也第一时间入手了游戏，因为游戏发售日和本期截稿日之间只有短短五天时间，宇多田可是拼了小命研究游戏，连觉都没睡几次，如果攻略里有什么让您觉得不爽的地方，还请多多包涵，小弟先行谢过...阿弥陀佛~阿门！

游戏模式

游戏主菜单模式介绍如下表

战国ドラマ绘卷	个人故事模式
自由合战	自由选择人物和关卡的模式
ギャラルー	博物馆模式 这里可以查看角色设定 过场CG 音乐 战国ドラマ绘卷履历（分支）称号
史实资料馆	有关战国历史的资料馆 喜欢研究日本战国史的朋友可以看看
各种设定	包括环境设定、按键设定、存档、读档四个选项 个人建议打开自动保存 具体选项是在环境设定里面的最后一项 调为ON即可

关于人物

初始阶段可选人物只有6人，分别是伊达政宗、杂贺孙市、黑田官兵卫、真田幸村、石田三成、德川家康。完成各自的“战国ドラマ绘卷”模式之后就可以解锁其他人物，具体出现方法参见下表。

解锁人物	解锁方法
前田庆次	伊达政宗通关
长曽我部元亲	杂贺孙市通关
岛津义弘	黑田官兵卫通关
风魔小太郎	真田幸村通关
大谷吉继	石田三成通关
鹤姬	德川家康通关
阿市	风魔小次郎和前田庆次通关
本多忠胜	岛津义弘和大谷吉继通关
毛利元就	长曽我部元亲和鹤姬通关
织田信长	阿市二周目新路线通关





全人物固有技介绍

伊达政宗

固有技	对应按键	作用效果
HELL DRAGON	R2	蓄力向前释放雷属性光球
WAR DANCE（强力推荐）	R2	六刀流状态
TESTAMENT	R2	最强一刀攻击
DEATH FANG	三角键	三刀流的挑空技
JET-X	方向键+三角键	六刀流攻击
MAGAUM STEP	R1	高速前突攻击
CRAZY STORM	L1+三角键	多段攻击 有吹飞效果

杂贺孙市

固有技	对应按键	作用效果
狙弹　カワセミ（强力推荐）	R2	火箭炮锁定攻击 威力很大 锁定后有跟踪效果
设弹　カイツブリ（强力推荐）	R2	产生导火线 能够使杂兵摔倒 有名武将跪地不起
援弹　ヤタガラス	R2	发生援护攻击
双弹　ジョウビタキ	三角键	双管旋转攻击 之后武器变为双管
冲弹　クロツグミ	方向键+三角键	向前的突进技 之后武器变为手枪
火弹　ヒレンジャク	R1	向前扔出手雷
连弹　サンコウチョウ	L1+三角键	将敌人踢向天空 之后武器变成机枪

真田幸村

固有技	对应按键	作用效果
红脸脚	R2	360度全方位火焰攻击
虎炎	R2	威力 距离都很不错的技能 可以蓄力
热血大喷火	R2	一定时间提升角色速度和攻防 但是出招很慢
大车轮	三角键	双枪的前方挑空技 可以追击
火走	方向键+三角键	火焰突进 中途不可改变方向
烈火（强烈推荐）	R1	高速突刺连续技 对敌将威力巨大
凤凰落	L1+三角键	将敌人打到空中再砸下

黑田官兵卫

固有技	对应按键	作用效果
穴仓落とし（推荐）	R2	抓住敌人的抱摔攻击 有龙卷风出现 把敌人卷入
灾い転じて	R2	抱着铁球的车轮攻击 期间可以用跳跃改变方向
厄は道连れ	R2	出现巨大爆弹 包括自己在内的全体攻击
厄玉蹴り	三角键	用铁球丢向前方攻击
厄玉突进	方向键+三角键	飞身踢出铁球
厄当たり	R1	连续砸地的范围攻击
灭多矢玉	L1+三角键	类似拳击的动作 用铁球攻击正前方



风魔小太郎

固有技	对应按键	作用效果
封（强力推荐）	R2	向前方使用九字真言的圆形范围技
旋（强力推荐）	R2	发出巨大的手里剑 把敌人卷入手里剑中攻击
坠	R2	把敌人踢到空中的饭刚落（忍龙泪目）
跳	三角键	倒立飞上空中的攻击技能
疾	方向键+三角键	向前突进攻击的技能
散	R1	分身为无数手里剑的攻击
反	L1+三角键	使用技能时被攻击自动反击 收招硬直较大

鹤姬

固有技	对应按键	作用效果
无量の矢（推荐）	R2	发动后身边出现许多箭 其他攻击方式会变化
清净きらら矢（推荐）	R2	射中的人会给自己应援 增加BASARA槽
不可思议矢	R2	将敌人困在泡泡里 可以蓄力
一の狙い矢	三角键	向前方射箭 可以蓄力 有贯通效果
系贴りの矢	方向键+三角键	向空中射箭出现箭雨 被击中的敌人会定住
阿赖耶のかわし矢	R1	后跳中向前方五个方向射箭
那由他一闪	L1+三角键	向前方发射可以将附近敌人卷入的贯通箭

前田庆次

固有技	对应按键	作用效果
梦心地	R2	躺在地上回复HP 连续点方块键可以加快回复速度
恋文送り	R2	小猴子会随机给你带回来好东西 坏东西
惚めく一代	R2	变成步行 可以输入攻击或固有技 再按R2取消
恋つづり	三角键	左右旋转长枪的连续攻击
恋のかけひき	方向键+三角键	出现樱花瞬间继续输入此固有技可以无限连
押しの一手（推荐）	R1	前方的突进技
一目惚れ	L1+三角键	强力的蓄力攻击

长曾我部元亲

固有技	对应按键	作用效果
六限	R2	船锚的乱舞攻击
击零	R2	把武器扔向前方的攻击
弩九（推荐赶路）	R2	踩着船锚移动 可以甩尾攻击
一触	三角键	类似钓鱼的技能攻击
三霸鬼	方向键+三角键	火属性吹飞攻击
四缚（推荐）	R1	前方出现渔网困住敌人
十飞	L1+三角键	踩着船锚在空中冲刺小段距离 可以在空中连续使用

本多忠胜

固有技	对应按键	作用效果
重机形态	R2	发动后速度变慢 不能防御和回避 攻击发生变化
飞行形态（推荐赶路）	R2	类似高达的飞行突进
电磁形态	R2	HP自动减少 展开电磁力场 碰到敌人有攻击判定
援护形态	三角键	一定时间内自动攻击身边的敌人
突进形态	方向键+三角键	武器向正前方横扫 长按有突进效果
炮击形态	R1	背后的炮击形态 不能移动
雷击形态（推荐）	L1+三角键	空中支援兵器向武器发射落雷术

阿市

固有技	对应按键	作用效果
踊れ屍の腕	R2	身边出现魔手抓住敌人丢出去 长按还可以吸取敌人体力
覗け音の海	R2	稍微坐下后前方出现怨灵攻击
响け无の歌（强力推荐）	R2	出现瘴气并有魔手攻击 最后向前发射暗属性攻击
碎け悲の梦	三角键	前方地面出现魔手抓住敌人 长按可以攻击四周
裁け背の罪	方向键+三角键	正前方魔手抓击
掴め虚の月	R1	背后出现魔手攻击敌人
刻め苦の疵	L1+三角键	前方左右出现魔手夹击敌人

织田信长

固有技	对应按键	作用效果
（推荐）	R2	地面出现 的范围攻击
恸哭	R2	向前方释放瘴气
破灭 （推荐）	R2	发动后HP自动减少攻击力上升 不能回避攻击
九天	三角键	射击攻击后敌人浮空
远雷	方向键+三角键	步行中向前方射击 可以连续射击
疾	R1	突进后接远雷
六魔	L1+三角键	使用后普通攻击和固有技都会发生变化

德川家康

固有技	对应按键	作用效果
葵の极み	R2	用家纹把敌人浮空
耐心磐石	R2	向前方使用撞头攻击
绊一愿（强力推荐）	R2	向前扔出本多的枪 落地后钻入地面并把敌人吸入
天道突き	三角键	向前打出一道光 可接普通攻击后 长按加攻击距离
虎牙玄天	方向键+三角键	正面用拳头突击 长按可以增加攻击威力和范围
阳岩割り	R1	猛砸地面释放冲击波
东风の乱舞	L1+三角键	范围技 可以在之后连按普通攻击

大谷吉继

固有技	对应按键	作用效果
急くな鉾星（推荐赶路）	R2	高速移动 方块键加速 三角键减速
力るな彗芒	R2	耗费HP提升攻击力
沼るな天津甕星（强力推荐）	R2	升空后的地面范围攻击
戾るな镇星	三角键	前方的连续攻击
穿つな八曜	方向键+三角键	将背后的光球依次射向前方
散るな天河	R1	将背后光球全部射向前方180度
爆ぜるな计都	L1+三角键	将身体周围敌人卷入后击飞

石田三成

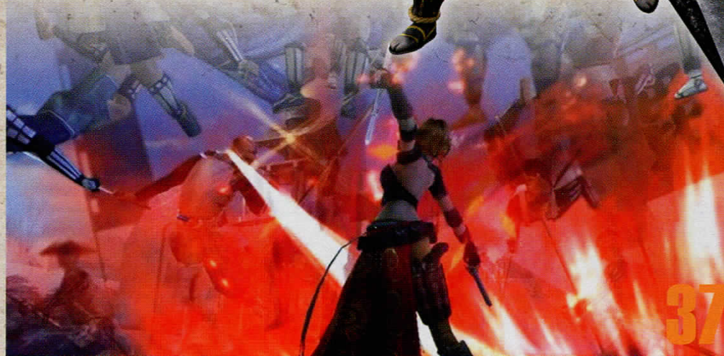
固有技	对应按键	作用效果
斩灭	R2	将刀插入地面后挑出一直线的斩击波
斩首	R2	将敌人捉住后斩首，过程中对周围发出冲击波
恐惶	R2	攻击可加速，按三角可砸地，挥空出现硬直
断罪	三角键	浮空攻击 长按可以追击
号哭	方向键+三角键	突进攻击 长按可以增加突进距离
忏悔（强力推荐）	R1	正前方数次居合攻击
郁屈（强力推荐）	L1+三角键	半月状斩击 连击数很高

毛利元就

固有技	对应按键	作用效果
封じ手「怀」	R2	出招较慢的全方位攻击 被击中的杂兵会变成己方
终の手「照」（推荐）	R2	将武器抛向头上的光照攻击
禁じ手「缚」	R2	向前方发射圆环卷入敌人并挤压
命じ手「射」	三角键	援护射击
返し手「転」	方向键+三角键	向前方的旋转攻击
弹き手「壁」	R1	前方出现可以防御弓箭和火枪的保护罩
诱い手「幻」（推荐）	L1+三角键	出现自己的分身吸引敌人

岛津义弘

固有技	对应按键	作用效果
示现流 天雷	R2	武器附加雷电 攻击力和攻击范围增加
示现流 鬼迅	R2	正前方的远程攻击
示现流 断岩（强力推荐）	R2	强到变态的一击
示现流 击昌	三角键	跳起的正前方旋转攻击
示现流 瞬激	方向键+三角键	前冲的斩击 可以追加攻击形成新的固有技“浮舟”
示现流 喝破	R1	大喝一声 周围杂兵陷入恐慌状态
示现流 连狱	L1+三角键	原地正前方连续斩击







关于武器与装具

本作武器系统和前作有些不同，每种武器分为甲乙两个版本（第六排除外），一共六种武器，也就是每个人有十二把武器。高等级的武器是需要在高难度下取得的，第六把武器无铭的需要在第二周目通关后取得，属性很低但是拥有六个装具槽。山吹是要在第三周目通关后取得，攻击力不错但是没有装具槽。武器自身有附加能力，同种武器攻击力不是固定的，可以反复刷取以获得高数值，右边的空格代表此武器可以携带的装具数量，我们可以装备装具，装具是要用战斗中获得的资源合成取得的（有些可以在战斗中直接获得），具体合成方法参见装具合成列表。装具装备到武器上时是不能再次装备到其他武器上的，需要拆下后才可以继续装备在其他武器上，当然如果你有n个同种装具就可以同时装备在不同武器上了。

德川家康		
德川家康	福禄手甲-甲	初始武器
	福禄手甲-乙	附加体力上升
	金洋丸手甲-甲（光属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	金洋丸手甲-乙（光属性5%）	附加防御力上升
	破邪绯手甲-甲	BASARA技攻击力上升
	破邪绯手甲-乙	发动战刻时攻击力上升
	光冠飞燕手甲-甲（光属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	光冠飞燕手甲-乙（光属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	螺旋手甲-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	螺旋手甲-乙	攻击时连击数+1
	福禄手甲-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	福禄手甲-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽





杂贺孙市		
杂贺孙市	八咫鸟-甲	初始武器
	八咫鸟-乙	附加体力上升
	火结-甲（火属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	火结-乙（火属性5%）	附加防御力上升
	胜鸦-甲	BASARA技攻击力上升
	胜鸦-乙	发动战刻时攻击力上升
	金鵄-甲（火属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	金鵄-乙（火属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	からす-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	からす-乙	攻击时连击数+1
	八咫鸟-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	八咫鸟-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽

真田幸村		
真田幸村	朱罗-甲	初始武器
	朱罗-乙	附加体力上升
	朱雀-甲（火属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	朱雀-乙（火属性5%）	附加防御力上升
	红牙-甲	BASARA技攻击力上升
	红牙-乙	发动战刻时攻击力上升
	赤芒-甲（火属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	赤芒-乙（火属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	热血斗棍-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	热血斗棍-乙	攻击时连击数+1
	朱罗-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	朱罗-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽





伊达政宗		
伊达政宗	景秀-甲	初始武器
	景秀-乙	附加体力上升
	牙龙-甲（雷属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	牙龙-乙（雷属性5%）	附加防御力上升
	爪破-甲	BASARA技攻击力上升
	爪破-乙	发动战刻时攻击力上升
	应龙-甲（雷属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	应龙-乙（雷属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	暴走无赖剑-甲（雷属性10%）	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	暴走无赖剑-乙（雷属性10%）	攻击时连击数+1
	景秀-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	景秀-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽

长曾我部元亲	长枪八流-甲	初始武器
	长枪八流-乙	附加体力上升
	长枪黑狼-甲（火属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	长枪黑狼-乙（火属性5%）	附加防御力上升
	长枪天立-甲	BASARA技攻击力上升
	长枪天立-乙	发动战刻时攻击力上升
	长枪皇炎-甲（火属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	长枪皇炎-乙（火属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	钓果上々-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	钓果上々-乙	攻击时连击数+1
	长枪八流-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	长枪八流-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽





石田三成	无名刀 白-甲	初始武器
	无名刀 白-乙	附加体力上升
	无名刀 払-甲（暗属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	无名刀 払-乙（暗属性5%）	附加防御力上升
	无名刀 明-甲	BASARA技攻击力上升
	无名刀 明-乙	发动战刻时攻击力上升
	无名刀 煌-甲（暗属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	无名刀 煌-乙（暗属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	无名刀 吉-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	无名刀 吉-乙	攻击时连击数+1
	无名刀 白-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	无名刀 白-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽

本多忠胜	机巧枪 黑王-甲	初始武器
	机巧枪 黑王-乙	附加体力上升
	机巧枪 电王-甲（雷属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	机巧枪 电王-乙（雷属性5%）	附加防御力上升
	机巧枪 牙王-甲	BASARA技攻击力上升
	机巧枪 牙王-乙	发动战刻时攻击力上升
	三池光世改枪-甲（雷属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	三池光世改枪-乙（雷属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	庭の木-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	庭の木-乙	攻击时连击数+1
	机巧枪 黑王-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	机巧枪 黑王-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽

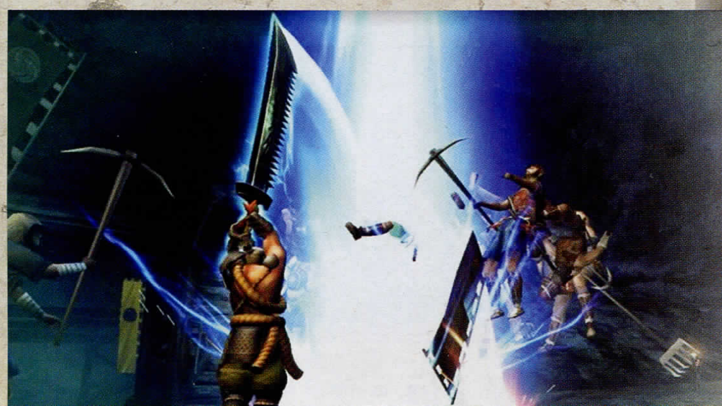




风魔小太郎	对刀 冲-甲	初始武器
	对刀 冲-乙	附加体力上升
	对刀 燐-甲（风属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	对刀 燐-乙（风属性5%）	附加防御力上升
	对刀 残-甲	BASARA技攻击力上升
	对刀 残-乙	发动战刻时攻击力上升
	对刀 零-甲（火属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	对刀 零-乙（火属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	风祭-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	风祭-乙	攻击时连击数+1
	对刀 冲-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	对刀 冲-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽

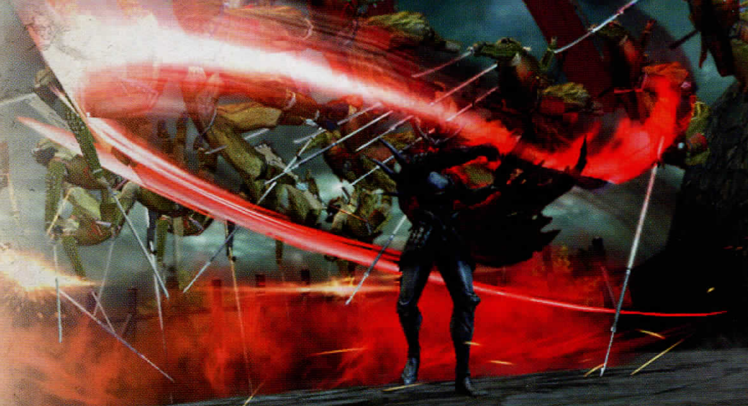
前田庆次	事始斯如-甲	初始武器
	事始斯如-乙	附加体力上升
	舞风粹如-甲（风属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	舞风粹如-乙（风属性5%）	附加防御力上升
	早波震如-甲	BASARA技攻击力上升
	早波震如-乙	发动战刻时攻击力上升
	豪炎轰如-甲（风属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	豪炎轰如-乙（风属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	不便武如-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	不便武如-乙	攻击时连击数+1
	事始斯如-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	事始斯如-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽





岛津义弘	斩岩剑 青岚-甲	初始武器
	斩岩剑 青岚-乙	附加体力上升
	家宝 雷神剑-甲（雷属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	家宝 雷神剑-乙（雷属性5%）	附加防御力上升
	斩铁剑 鬼皇-甲	BASARA技攻击力上升
	斩铁剑 鬼皇-乙	发动战刻时攻击力上升
	两断斧 天雷-甲（雷属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	两断斧 天雷-乙（雷属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	热々おでん-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	热々おでん-乙	攻击时连击数+1
	斩岩剑 青岚-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	斩岩剑 青岚-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽

织田信长	国重-甲	初始武器
	国重-乙	附加体力上升
	鬼切国纲-甲（暗属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	鬼切国纲-乙（暗属性5%）	附加防御力上升
	双刃裂界-甲	BASARA技攻击力上升
	双刃裂界-乙	发动战刻时攻击力上升
	征天魔王-甲（暗属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	征天魔王-乙（暗属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	卒塔婆-甲（暗属性10%）	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	卒塔婆-乙（暗属性10%）	攻击时连击数+1
	国重-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	国重-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽





大谷吉继	刑部誉舆-甲	初始武器
	刑部誉舆-乙	附加体力上升
	宵破风兴-甲（暗属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	宵破风兴-乙（暗属性5%）	附加防御力上升
	朱御柱兴-甲	BASARA技攻击力上升
	朱御柱兴-乙	发动战刻时攻击力上升
	暮入母舆-甲（暗属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	暮入母舆-乙（暗属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	冬支度-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	冬支度-乙	攻击时连击数+1
	刑部誉舆-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	刑部誉舆-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽

阿市	夜来テ朝还ル魔手-甲	初始武器
	夜来テ朝还ル魔手-乙	附加体力上升
	阴出デ烟消ル魔手-甲（暗属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	阴出デ烟消ル魔手-乙（暗属性5%）	附加防御力上升
	天避ケ地统ル魔手-甲	BASARA技攻击力上升
	天避ケ地统ル魔手-乙	发动战刻时攻击力上升
	咎得デ钉放ル魔手-甲（暗属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	咎得デ钉放ル魔手-乙（暗属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	战散シ君偲ブ魔手-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	战散シ君偲ブ魔手-乙	攻击时连击数+1
	夜来テ朝还ル魔手-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	夜来テ朝还ル魔手-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽

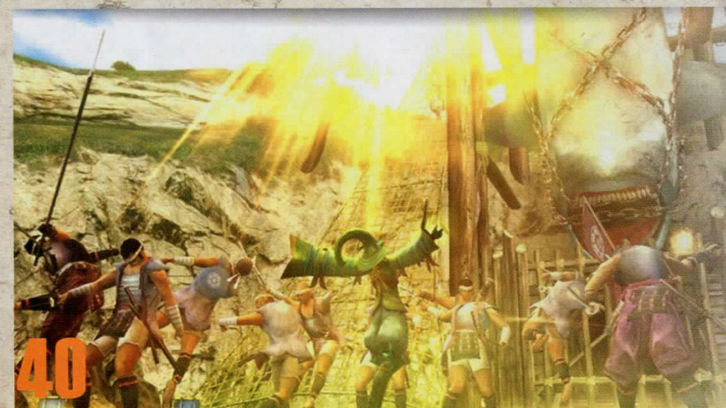




鹤姬	双峰弓 伊予-甲	初始武器
	双峰弓 伊予-乙	附加体力上升
	神木弓 初霜-甲（冰属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	神木弓 初霜-乙（冰属性5%）	附加防御力上升
	参拜弓 朱鸟居-甲	BASARA技攻击力上升
	参拜弓 朱鸟居-乙	发动战刻时攻击力上升
	羽翼弓 舞冬鹤-甲（冰属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	羽翼弓 舞冬鹤-乙（冰属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	和纸弓 折鹤-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	和纸弓 折鹤-乙	攻击时连击数+1
	双峰弓 伊予-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	双峰弓 伊予-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽

黑田官兵卫	铁戒 铁丸-甲	初始武器
	铁戒 铁丸-乙	附加体力上升
	石戒 剑岳-甲（风属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	石戒 剑岳-乙（风属性5%）	附加防御力上升
	铁戒 土门-甲	BASARA技攻击力上升
	铁戒 土门-乙	发动战刻时攻击力上升
	铁戒 天元-甲（风属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	铁戒 天元-乙（风属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	出块 剑球-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	出块 剑球-乙	攻击时连击数+1
	铁戒 铁丸-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	铁戒 铁丸-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽





毛利元就	轮刀 霸幻-甲	初始武器
	轮刀 霸幻-乙	附加体力上升
	轮刀 残波-甲（光属性5%）	敌人更容易进入破防或失神状态（效果小）
	轮刀 残波-乙（光属性5%）	附加防御力上升
	轮刀 天伦-甲	BASARA技攻击力上升
	轮刀 天伦-乙	发动战刻时攻击力上升
	轮刀 天照-甲（光属性10%）	击破敌人后追加一两金钱
	轮刀 天照-乙（光属性10%）	击破敌人后追加一石经验值
	回天目出度-甲	HP、BASARA槽、战刻槽全满时攻击力大大提升
	回天目出度-乙	攻击时连击数+1
	轮刀 霸幻-无铭	攻击力100但是有六个装具槽
	轮刀 霸幻-山吹	提升运气 而且击破敌人后追加四两金钱 但是没有装具槽

游戏其他相关重点

1. 游戏初始难度只有“普通”和“难”两种，“难”难度通关之后会出现“究极”难度，高难度下可以获得更多的奖赏和更强的装备。

2. 本作引入了分支系统，通关之后会出现新的分支，想要完美全部分支需要通关数次，所以本作想要完美绝对不会比二代的100层简单，因为关系到素材的问题，所以刷分支成了必要的事情，所以玩家要提前做好反复游戏的心理准备。分支达成率可以在选择人物界面查看，具体完成分支路线可以在主菜单“**ギャラルー**”中的“战国**ドラマ**绘卷履历”中查看，游戏中不同的分支战斗会关卡下会用不同颜色的箭头标注（红色、蓝色、绿色等），完成过的战斗会在下面出现红色的勾。

3. 本作的固有技系统也和前作有所不同，这次固有技可以装备更多，分别对应不同的按键，但是R2键的固有奥义只可以选择装备一个，角色到50级就可以学会全部固有技，但是有些固有技随着人物等级提升还会升级，具体固有技对应按键请参考全人物固有技列表。

4. 人物通关之后可以取得新服装，每人有两件服装。

5. 本作的人物专属特殊道具变成了四字真言类型，要同时装备四个字才可以。取得方法是通关人物“战国**ドラマ**绘卷”模式，每通关一次取得一个字，也就是说想要集齐四个字就要通关四次，而且这仅仅是收集了一个人的。除了可以使用角色的专属四字真言之外，游戏里还有五组谁都可以装备的四字真言，分别是追加四个豪华玉手箱的“豪华绚烂”、追加5000石经验值的“丰年满作”、追加5000两的“商売繁盛”、可以攻击己方的“烈界武帝”、以及HP慢慢减少，小判倍率+3的“苍烈瞬斶”。

6. 战斗中地图分为很多小块，每个里面都有一个站在台子上的守卫将领，杀掉他就可以占领这部分，而且在杀掉这个敌将瞬间会有爆气特效，这个时候周围的敌兵会受到攻击，而且连击数会很恐怖的上升，如果之前特意吸引很多敌兵在周围，那么连击数会相当可观，随随便便就可以达到600以上，再加上击破之后会出现很多敌兵，更有利于追加连击数，一定要多多利用哦。

另外本作战刻爆发后攻击敌兵是可以增加战刻槽的，好好利用的话连击数上三四万很简单。

7. 在敌将攻击瞬间防御会使敌将处于昏厥状态，可以很好的反击，如果多次拼刀则会进入特殊的拼刀状态，需要连打方块键。

8. 通关结算的时候可以看到获得评价的具体分类，其中特殊恩赏每关是有两个的，而且都是隐藏的，之前取得过的特别恩赏之后就不再是问号显示了，不同难度下最后结算的倍数也不同，高难度当然可以取得更多的奖赏。

9. 战斗后有时可以取得仲间，类似副武将，取得后可以在出战之前选择，带领副武将战斗胜利后可以提升副武将的信赖度。信赖度升满后副武将能力会得到强化。取得副武将是固定的，也就是说用固定角色打固定关卡是肯定会出同一个副武将的，这样就大大降低了收集副武将的难度，但是庞大的副武将团队想要全部收集完也绝对是个耗时间的大工程。副武将收集详情请参看仲间取得列表，因为攻略时间有限，而且加之仲间部分实在是庞大，不能保证该表为100%收集，只能当做参考，多多包涵。

10. 游戏中装具和副武将都是共通的，只要获得所有角色都可以使用。但是双打时不可以装备副武将。

11. 在游戏中有时会提示有赏金首出现，这时候杀掉他就可以达成击破赏金首，如果速度慢的话对方会逃跑，有一个奖杯就是要击破所有赏金首。而且杀死赏金首之后可以取得增加角色基础能力的道具或者大量金钱，相当重要。









仲间加入方法一览

取得仲间	仲间能力	使用角色	对应关卡
朝仓義景	装具献上率上升	大谷吉继	金ヶ崎睡梦战
姉小路赖纲	损害减轻	德川家康	归云城碧落战
井伊直政	无伤の报偿	风魔小太郎	三方ヶ原断崖战
尼子晴久	资金寄付	毛利元就	月山富田城砂丘战
安国寺恵瓊	诱爆术	お市	严岛の战い
石田三成	常暗	长曾我部元亲	大坂・冬の阵
上杉谦信	冷气	真田幸村	川中岛冻土战
宇喜多秀家	女の味方	真田幸村	大坂・冬の阵
内ヶ岛氏理	洞窟好き	お市	归云城碧落战
宇都宮广纲	石高寄付	真田幸村	神流川の战い
お市	常暗	鹤姫	金ヶ崎睡梦战
大谷吉继	常暗	お市	大坂・冬の阵
大友宗麟	贫乏神	石田三成	户次川の战い三英雄篇
大野直昌	海好き	黑田官兵卫	能岛海战
大祝安胜	装具献上率上升	伊达政宗	能岛海战
奥村永福	资金献上率上升	杂贺孙市	手取川の战い
鬼庭良直	巨汉胁し	お市	奥州走竜戦
かすが	一莲托生	鹤姫	川中岛冻土战
片仓小十郎	一莲托生	伊达政宗	通关
蒲生氏乡	资金献上率上升	真田幸村	紫色路线通关时
蒲生赖乡	无伤の小运	岛津义弘	大坂・冬の阵
吉川元春	男の味方	大谷吉继	严岛の战い
キャッチャー一守	资金献上率上升	鹤姫	户次川の战い 思い出編
吉良亲贞	海好き	真田幸村	中富川海岩战
雾隐才藏	忍胁し	风魔小太郎	上田城水攻战
黑田长政	石高倍率上升	お市	石垣原坑道战
后藤又兵卫	援护强化	长曾我部元亲	石垣原坑道战
小早川隆景	夜好き	真田幸村	严岛の战い
小早川秀秋	石高寄付	毛利元就	通关
杂贺孙市	发火	前田庆次	绿色路线通关
杂贺孙六	砂好き	伊达政宗	杂贺庄の战い
酒井忠次	石高上升	前田庆次	三方ヶ原断崖战
鲑延秀纲	巨汉胁し	伊达政宗	长谷堂城の战い

取得仲间	仲间能力	使用角色	对应关卡
佐竹義重	援护强化	石田三成	窪田顽固战
真田幸村	发火	风魔小太郎	大阪・夏の阵 紅
猿飞佐助	影武者	风魔小太郎	大阪・夏の阵 紅
柴田胜家	剑剧强化	お市	紫色路线通关
岛左近	无伤の石高	前田庆次	大阪・冬の阵
岛津家久	高速アシスト	德川家康	耳川潜伏战
岛津岁久	资源献上率上升	真田幸村	耳川潜伏战
清水宗治	资源献上率上升	岛津义弘	严岛の战い
铃木重兼	资源献上率上升	德川家康	杂贺庄の战い
伊达政宗	带电	德川家康	奥州走竜战
长曾我部信亲	からくり好き	杂贺孙市	中富川海岩战
长曾我部元亲	发火	石田三成	中富川海岩战
鹤姫	オトメの魅力	风魔小太郎	能岛海战
天海	眼力	织田信长	红色路线通关
藤堂高虎	虎好き	鹤姫	三方ヶ原断崖战
老虎	远吠え	本多忠胜	神流川の战い
直江兼续	运招き	石田三成	川中岛冻土战
南部晴政	黄泉夜行	お市	恐山冥府战
新纳忠元	巨汉胁し	杂贺孙市	耳川潜伏战
芳贺高定	高速アシスト	石田三成	神流川の战い
服部半藏	捕物	风魔小太郎	三方ヶ原断崖战
风魔小太郎	疾风	鹤姫	三方ヶ原断崖战
フェアリー武藤	贫乏神	前田庆次	户次川の战い 思い出編
福留亲政	からくり好き	黑田官兵卫	中富川海岩战
福原贞俊	无伤の石高	织田信长	严岛の战い
山县昌景	アシスト报酬	德川家康	大阪・夏の阵 紅
山中鹿介	砂好き	风魔小太郎	月山富田城砂丘战
前田利家	石高寄付	前田庆次	蓝色路线通关
まつ	回复	前田庆次	蓝色路线通关
前田庆次	损害减轻	杂贺孙市	川中岛冻土战
舞兵库	铳好き	织田信长	大坂・冬の阵
毛利元就	援护强化	大谷吉继	蓝色路线通关
村井长赖	洞窟好き	石田三成	手取川の戦い

装具合成列表

（角色四字真言类型装具不属于合成范围）

装具名称	作用	合成金钱	资源	资源
鈍色の猛牛	HP上升（小）	1200	没有	没有
赤銅の猛牛	HP上升（中）	5400	赤べこ×6	银块×5
黄金の猛牛	HP上升（大）	16800	三春駒×3	信州味噌×3
鈍色の若獅子	攻击力上升（小）	1800	没有	没有
赤銅の若獅子	攻击力上升（中）	4500	真珠×5	銀塊×5
黄金の若獅子	攻击力上升（大）	14000	梅干し×4	西濃大理石×2
鈍色の老亀	防御力上升（小）	2100	没有	没有
淡緑の老亀	防御力上升（中）	7200	白米×5	銀塊×4
黄金の老亀	防御力上升（大）	17800	小国和紙×3	姫てまり×2
鈍色の舞鶴	攻击敌人BASARA槽增加量上升（小）	1900	没有	没有
翡翠の舞鶴	攻击敌人BASARA槽增加量上升（中）	5200	伊万里焼×2	銀塊×5
黄金の舞鶴	攻击敌人BASARA槽增加量上升（大）	15800	柘植細工×5	箱寿司×4
鈍色の猪突	BASARA攻击力上升（小）	3100	石炭×7	没有
桑染の猪突	BASARA攻击力上升（中）	9300	薩摩切子×4	津軽こけし×3
黄金の猪突	BASARA攻击力上升（大）	18000	本場大島紬×5	五平もち×3
鈍色の大鯰	一击击杀敌人可以获得3两	5700	石炭×7	没有
赤錆の大鯰	一击击杀敌人可以获得4两	11000	播州算盤×3	三春駒×2
黄金の大鯰	一击击杀敌人可以获得5两	24000	朱染の羽衣×1	五平もち×4
鈍色の蟷螂	濒死时攻防上升（小）	2500	石炭×7	没有
緑青の蟷螂	濒死时攻防上升（中）	8600	南部鉄器×4	銀塊×5
黄金の蟷螂	濒死时攻防上升（大）	15800	津軽こけし×5	お守り×2
鈍色の大八車	得玉手箱和武器变成豪华的几率增加（小）	3400	石炭×8	没有
紺藍の大八車	得玉手箱和武器变成豪华的几率增加（中）	11200	将棋駒×5	砂丘らっきょう×2
黄金の大八車	得玉手箱和武器变成豪华的几率增加（大）	21000	山形鋳物×6	養老ひょうたん×7
鈍色の百足	破防后敌人容易进入失神状态（小）	3700	石炭×8	没有
暗紅の百足	破防后敌人容易进入失神状态（中）	8900	米沢織×5	懸崖菊×2
黄金の百足	破防后敌人容易进入失神状态（大）	22000	ずんだ餅×2	无地の羽衣×1
鈍色の肩当	自己被破防不易进入失神状态（小）	4100	石炭×8	没有
薄青の肩当	自己被破防不易进入失神状态（中）	7200	珊瑚×5	西濃大理石×3
黄金の肩当	自己被破防不易进入失神状态（大）	17500	宗田節×5	西濃大理石×2
黒檀の髑髏	爆击率提升（小）	4200	足軽の腕輪×10	没有
白練の髑髏	爆击率提升（中）	7800	武士の腕輪×11	宗田節×2
黄金の髑髏	爆击率提升（大）	14200	大名の腕輪×12	大垣の枡×5
鈍色の猛虎	战刻发动时攻击力提升（小）	3700	石炭×8	没有
淡黄の猛虎	战刻发动时攻击力提升（中）	7300	西陣織×4	銀塊×5
黄金の猛虎	战刻发动时攻击力提升（大）	18000	金平糖×3	一閑張りの籠×2
鈍色の鳳凰	击破敌人时战刻槽增加量提升（小）	6200	石炭×8	没有
翡翠の鳳凰	击破敌人时战刻槽增加量提升（中）	12800	お茶×5	銀塊×6
黄金の鳳凰	击破敌人时战刻槽增加量提升（大）	25600	駿河雛具×12	ビードロ×10
鈍色の南瓜	降低自己的攻击力（小）	9800	足軽の腕輪×11	没有
薄紅の南瓜	降低自己的攻击力（中）	14800	備前焼×6	柘植細工×2
黄金の南瓜	降低自己的攻击力（大）	32200	きびだんご×6	天女の羽衣×1
鈍色の扇子	对敌方大将的攻击力上升（小）	3700	足軽の扇子×8	没有
日輪の扇子	对敌方大将的攻击力上升（中）	7600	武士の扇子×6	本場大島紬×2
黄金の扇子	对敌方大将的攻击力上升（大）	15800	大名の扇子×7	一閑張りの籠×3
鈍色の三桜	属性武器属性攻击几率上升（小）	9500	石炭×8	没有
珊瑚の三桜	属性武器属性攻击几率上升（中）	17800	石見銀小判×4	本庄絣×3
黄金の三桜	属性武器属性攻击几率上升（大）	31200	杓子×12	大垣の枡×8
鈍色の跳蟹	弹反攻击力上升（小）	3200	足軽の兜×5	没有
枯茶の跳蟹	弹反攻击力上升（中）	6700	武士の兜×7	山形鋳物×2
黄金の跳蟹	弹反攻击力上升（大）	12600	大名の兜×9	大阪浪華錫器×3
鈍色の飛蝗	空中攻击力上升（小）	3700	石炭×8	没有
浅緑の飛蝗	空中攻击力上升（中）	8200	小田原提灯×5	銀塊×4
黄金の飛蝗	空中攻击力上升（大）	17200	寄木細工×5	堺打刃物×4
鈍色の鉾	连续技第一段攻击力上升（小）	3100	鉄の勾玉×9	没有
青鈍の鉾	连续技第一段攻击力上升（中）	6400	翡翠の勾玉×10	杓子×2
黄金の鉾	连续技第一段攻击力上升（大）	11200	黄金の勾玉×11	のぼり鯉×5
鈍色の汗馬	战斗开始后10秒钟内攻击力大幅增加	3700	石炭×8	没有
唐茶の汗馬	战斗开始后15秒钟内攻击力大幅增加	7200	児玉党×4	南部鉄器×5
黄金の汗馬	战斗开始后30秒钟内攻击力大幅增加	12500	本庄絣×5	ウンスンカルタ×3

装具名称	作用	合成金钱	资源	资源
鈍色の握飯	回复道具效果上升(小)	6700	白米×5	不要
白銀の握飯	回复道具效果上升(中)	9800	白米×8	輪島塗×7
黄金の握飯	回复道具效果上升(大)	24000	白米×20	金箔×3
鈍色の海貝	增加我方阵地后攻击力上升（小）	5200	石炭×8	不要
紺碧の海貝	增加我方阵地后攻击力上升（中）	12800	飛騨春慶×5	西陣織×3
黄金の海貝	增加我方阵地后攻击力上升（大）	19000	岐阜和傘×5	和ろうそく×3
鈍色の古龍	HP、BASARA、战刻全满攻击力上升（小）	6700	石炭×8	不要
蒼穹の古龍	HP、BASARA、战刻全满攻击力上升（中）	13200	旗指物×2	みかん×4
黄金の古龍	HP、BASARA、战刻全满攻击力上升（大）	27000	弓矢×6	伊予かすり×3
鈍色の雌鶏	副武将BASARA援护后攻防上升（小）	4800	石炭×9	不要
牡丹の雌鶏	副武将BASARA援护后攻防上升（中）	11500	因州和紙×5	飛騨春慶×6
黄金の雌鶏	副武将BASARA援护后攻防上升（大）	17300	砂丘らっきょう×5	真田紐×3
炎のお守り	我方不受火属性追加伤害	3980	銅の壁×1	信楽焼×7)
雷のお守り	我方不受雷属性追加伤害	3980	銅の壁×1	米沢織×5
氷のお守り	我方不受冰属性追加伤害	3980	銅の壁×1	信州味噌×5
风のお守り	我方不受风属性追加伤害	3980	銅の壁×1	小田原提灯×7)
暗のお守り	我方不受暗属性追加伤害	3980	銅の壁×1	越前竹人形×5/ Y
光のお守り	我方不受光属性追加伤害	3980	銅の壁×1	お茶×8
射手殺しの印	给予远距离攻击的敌人三倍的伤害	7480	美濃手漉き和紙×6	石見銀小判×8
盾殺しの印	给予有盾牌兵三倍的伤害 盾牌一击必破	7480	菊輪糖×5	児玉党×9
剛力殺しの印	给予体型巨大的敌人三倍的伤害	7480	美濃手漉き和紙×8	輪島塗×7#
忍者殺しの印	给予忍者三倍的伤害	7480	懸崖菊×5	将棋駒×5
からくり殺しの印	给予机关类三倍的伤害	7480	柳行李×4$	珊瑚×7
畜生殺しの印	给予动物类敌人三倍的伤害	7480	のぼり鯉×4	赤べこ×84 19
ごますり棒	我方士兵夸赞自己	5700	真田紐×1	将棋駒×6
ハゲましかつら	战力归零	6100	大阪金剛簾×4#	カステラ×56
熱唱びわ	战斗中音乐是OP	7800	姫てまり×46	武士の扇子×4
熱唱こと	战斗中音乐是ED	7800	お守り×4	武士の腕輪×4%
自演のつづみ	战斗中音乐是控制人物主题曲	5400	翡翠の勾玉×12	菊輪糖×4
応援の竹笛	战斗中音乐是副武将人物主题曲	8900	旗指物×32	武士の兜×6
才蔵の笹	受到弓箭和火枪攻击不会产生硬直	7500	足軽の扇子×10/ H8	上田紬×4
又兵衛の軍配	BASARA技Hits数+1	5600	武士の兜×7	みかん×62
追撃の手綱	骑马时Hits数+1	6100	武士の扇子×9	真珠×5
三位一体の宝飾	HP BASARA 战刻槽全满时Hits数+1	17600	水晶石×3	寄木細工×7
時をかける鞭	骑马时不受攻击时连击数不会中断	6700	伊予かすり×3	ずんだ餅×8
黄金の小槌	100人斩出现「打ち出の小槌」	9800	金塊×6	大名の腕輪×59
常闇の眼鏡	HP不显示 结算时经验值倍率+0.5	5400	武士の腕輪×8	駿河雛具×6,
栄光の杯	完成特别恩赏之后的经验值2倍	8900	鉄鉱石×3	梅干し×4
備えの神水	BASARA槽全满出战	5700	カステラ×6*	養老ひょうたん×8
戦刻の名湯	战刻槽全满出战	6100	お茶×10	越前竹人形×5
上杉の塩	敌方全体HP2倍	75800	金剛の壁×4	小国和紙×9
跳躍の刺客	跳跃攻击可能出现金钱	475	鉄鉱石×2	信楽焼×8
剣神の名刀	剑剧胜利后HP回复	8900	黄金の勾玉×8	大阪金剛簾×9
目覚ましの鐘	气绝状态恢复快	4200	翡翠の勾玉×7	伊万里焼×6
あぶく銭の財布	金币比率+4 但受到攻击金币变为一半	67000	備前焼×8.	ビードロ×5
罵詈雑言の書	挑衅时BASARA槽增加	8300	ウンスンカルタ×3	薩摩切子×4
八連星の極意	普通攻击第八击必然暴击	7200	足軽の腕輪×12	鉄の勾玉×4
残像足袋	回避时无敌时间增加	15800	水晶石×2	天女の羽衣×1
愚か者の法	攻击力1.5倍 受到伤害变为3倍	10800	界打刃物×2	金平糖×4
背水の布陣	濒死状态 经验值倍率+1	16500	紅玉の壁×3	弓矢×6
逆鱗手甲	防御中受到弓箭攻击后会自动反弹	37200	金塊×12	大名の兜×9
吹き飛ばしの櫂	吹飞攻击变成本垒打	5100	足軽の兜×6#	因州和紙×9
猛進の荒馬	骑马时攻击力上升	8900	鉄の勾玉×7	上田紬×7
跳ね返しの鍔	反弹时机增加	17500	大理石×3	大名の兜×8
戦刻の勾玉	发动战刻后每击败五人时间加一秒	47500	金刚の壁×8	箱寿司×6
熱狂の法具	BASARA技延长5秒	12500	金塊×9	播州算盤×7
連撃扇子	连击判定时间增加	31500	大理石×4	大名の扇子×12
戦刻の布陣	占领敌人阵地增加的战刻槽变为2倍	16500	大阪浪華錫器×3	金箔×9
時だましのからくり	有利状态增加10秒	14800	紅玉の壁×4	岐阜和傘×8
清正の虎皮	减少敌人伤害至四分之三	56800	和ろうそく×15	柳行李×12





无比华丽的日本战国话剧!

资源取得一览

资源名称	取得关卡	资源名称	取得关卡
石炭	任意关卡	金平糖	本能寺の变
銀塊	任意关卡	輪島塗	手取川の战い
金塊	任意关卡	金箔	手取川の战い
鉄鉱石	占领采掘所报酬	備前焼	鸟城の战い
水晶石	占领采掘所报酬	きびだんご	鸟城の战い
大理石	占领采掘所报酬	将棋駒	长谷堂城の战い
銅の璧	占领宝物库报酬	山形鋳物	长谷堂城の战い
紅玉の璧	占领宝物库报酬	南部鉄器	恐山冥府战
金剛の璧	占领宝物库报酬	津軽こけし	恐山冥府战
鉄の勾玉	破坏防具的报酬	児玉党	神流川の战い
翡翠の勾玉	破坏防具的报酬	本庄絣	神流川の战い
黄金の勾玉	破坏防具的报酬	飛騨春慶	归云城碧落战
足軽の扇子	最大连击数报酬	岐阜和傘	归云城碧落战
武士の扇子	最大连击数报酬	因州和紙	月山富田城砂丘战
大名の扇子	最大连击数报酬	砂丘らっきょう	月山富田城砂丘战
足軽の腕輪	杀敌数报酬	上田紬	上田城水攻战/攻竜战
武士の腕輪	杀敌数报酬	信州味噌	上田城水攻战
大名の腕輪	杀敌数报酬	真田紐	上田城攻竜战
天地の羽衣	无伤过关报酬	みかん	能岛海战/能岛城海贼战
朱染の羽衣	无伤过关报酬	姫てまり	能島海战
天女の羽衣	无伤过关报酬	伊予かすり	能岛城海贼战
足軽の兜	弹返的报酬	カステラ	户次川の战い 思い出編/三英雄篇
武士の兜	弹返的报酬	ビードロ	户次川の战い 思い出編
大名の兜	弹返的报酬	ウンスンカルタ	户次川の战い 三英雄篇
赤べこ	窪田顽固战	越前竹人形	金ヶ崎 睡梦战 / 退き口
三春駒	窪田顽固战	お守り	金ヶ崎睡梦战
米沢織	奥州走竜战	和ろうそく	金ヶ崎の退き口
ずんだ餅	奥州走竜战	信楽焼	大阪夏の阵 红/苍
白米	川中岛冻土战	箱寿司	大坂・夏の阵 紅
小国和紙	川中岛冻土战	大阪浪華錫器	大坂・夏の阵 苍
小田原提灯	小田原城再建战	大阪金剛簾	大坂冬の阵/大坂城夺还战
寄木细工	小田原城再建战	播州算盤	大阪・冬の阵
お茶	三方ヶ原断崖战	堺打刃物	大坂城夺还战
駿河雛具	三方ヶ原断崖战	旗指物	背水防卫战
真珠	杂贺庄の戦い	弓矢	背水防卫战
梅干し	杂贺庄の戦い	美濃手漉き和紙	关ヶ原 内应/谋略/决战
石見銀小判	严岛の战い	五平もち	关ヶ原 内应
杓子	严岛の战い	菊輪糖	关ヶ原 谋略
珊瑚	中富川海岩战	のぼり鯉	关ヶ原 决战
宗田節	中富川海岩战	一閑張りの籠	关ヶ原 集结
伊万里焼	石垣原坑道战	大垣の枡	关ヶ原 最强
柘植细工	石垣原坑道战	養老ひょうたん	关ヶ原 集结 / 最强/残影
薩摩切子	耳川潜伏战	懸崖菊	关ヶ原 残影
本場大島紬	耳川潜伏战	柳行李	关ヶ原 乱入
西陣織	本能寺の变	西濃大理石	关ヶ原 乱入



战国BASARA向来以华丽的人设和爽快的手感著称，抛开被恶搞体无完肤的各位战国武将，本作还是相当优秀的游戏。

本作是近期难得优秀的砍草类游戏，喜欢此类游戏的玩家绝对不能错过，当然更要支持这篇攻略啦~

透露给大家一个小秘密，宇多田最喜欢用的不是旁边这位独眼兄，而是在本作不幸被阉割掉的上杉姐姐，泪奔~





本作奖杯还是很有难度的，想要白金绝对需要时间，只要大家能坚持在重复的关卡反复游戏，那么胜利就离咱们不远了。

奖杯列表

奖杯名称	取得方法	奖杯类型
全トロフィー取得	取得其他全部奖杯	白金
东照权现	德川家康“战国ドラマ绘卷”通关	铜
君子殉凶	石田三成“战国ドラマ绘卷”通关	铜
寥星跋扈	大谷吉继“战国ドラマ绘卷”通关	铜
烟鸟翔华	杂贺孙市“战国ドラマ绘卷”通关	铜
机略重钝	黑田官兵卫“战国ドラマ绘卷”通关	铜
纯白可怜	鹤姬“战国ドラマ绘卷”通关	铜
奥州笔头	伊达政宗“战国ドラマ绘卷”通关	铜
天霸绝枪	真田幸村“战国ドラマ绘卷”通关	铜
绚丽豪壮	前田庆次“战国ドラマ绘卷”通关	铜
天衣无缝	长曾我部元亲“战国ドラマ绘卷”通关	铜
诡计智将	毛利元就“战国ドラマ绘卷”通关	铜
一刀必杀	岛津义弘“战国ドラマ绘卷”通关	铜
战国最强	本多忠胜“战国ドラマ绘卷”通关	铜
疾风翔动	风魔小次郎“战国ドラマ绘卷”通关	铜
幻妖言惑	阿市“战国ドラマ绘卷”通关	铜
征天魔王	织田信长“战国ドラマ绘卷”通关	隐藏
天下一	普通难度下“战国ドラマ绘卷”通关	铜
日本一	难难度下“战国ドラマ绘卷”通关	铜
宇宙一	究极难度下“战国ドラマ绘卷”通关	铜
完全制霸	全部人物“战国ドラマ绘卷”通关	隐藏
Stylish	一关以上无伤 “战国ドラマ绘卷”通关	铜
智勇兼备の将	击破总数低于100人 “战国ドラマ绘卷”通关	隐藏
万夫不动の兵	击破总数高于5000人 “战国ドラマ绘卷”通关	铜
FEVER侍	每关最大连击数高于500Hits “战国ドラマ绘卷”通关	铜
天上天下唯我独尊	究极难度下 不装备装具 使用初始武器 “战国ドラマ绘卷”通关	隐藏
ワンパターン武者	一关以上只用普通攻击 “战国ドラマ绘卷”通关	铜
ワンパターン将军	一关以上只用BASARA技或究极BASARA技 “战国ドラマ绘卷”通关	隐藏
バサラ大将	全关卡用BASARA技或究极BASARA技完成最后一击 通关	铜
热唱侍	装备「熱唱びわ」或者「熱唱こと」过一关	铜
バサラ者	用BASARA或究极BASARA技击败敌方总大将过关	铜
逆转满垒ホームラン	濒死状态下使用究极BASARA技击败敌方总大将过关	铜
見切りの名手	用弹反完成最后一击过关	铜
初めてのFEVER	达成500连击	铜
コンボマスター	达成2000连击	铜
スーパーコンボ	达成10000连击	铜
あんたが大将	装备「ごますり棒」完成一关	铜
窓际大将	装备「ハゲましかつら」完成一关	铜
ギャンブル侍	装备「あぶく銭の財布」完成一关	铜
心眼の达人	装备「常闇の眼鏡」完成一关	铜
千军万马の兵	以骑马状态完成一关	铜
くいしんぼう将军	一关之内吃25个以上饭团	铜
铜铁の肝脏	一关之内吃15个以上增加BASARA槽道具	铜
财宝ハンター	一关之内取得24个以上道具和武器	隐藏
无欲の人	不破坏箱子过关	铜
愛 MAX	全角色等级MAX	隐藏
合战マスター	完成全部38个关卡	隐藏
Thank you for playing	游戏时间100个小时	隐藏
百战练磨の兵	完成100个以上关卡	铜
百万长者	持有100万两金钱	隐藏
武器マニア	所有角色全部武器入手	隐藏
赏金稼ぎ	使用同一角色击破所有赏金首	隐藏
天下人	收集全部副武将	隐藏
全资源制霸	获得全部资源	隐藏
全装具制霸	获得全部装具	隐藏

电击收藏光盘中附带《战国BASARA3》游戏MV!!!

METAL MAX 3 メタルマックス 重装机兵3

NINTENDO DS NDS	本刊译名：重装机兵3			2010年7月29日
	RPG	Crea-Tech	6090日元	日版
	卡带	1人	512Mbit	12岁以上

卷首

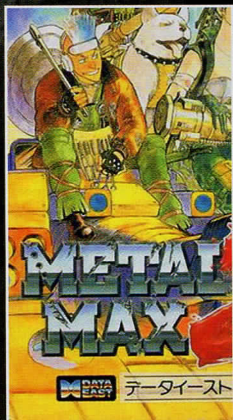
《重装机兵》这个名字也许对刚接触家用机游戏的人来说有些陌生，但是如果你是一位从FC时代走来的玩家，那么这几个字绝对有着特殊的意义。如果不算之前那一个个的外传作品，《重装机兵》已经有17年没有出过正统续作了，17年的时间可以使一个孩童长大成人，但这么长的时间并不能让人们遗忘Metal Max，在17年后的今天，《重装机兵》的正统续作终于来到了大家的手中，不管你是系列的忠实玩家还是刚刚接触本作的新人，我都强烈给您推荐《重装机兵3》这款游戏，号称"游戏史上最强的LV.1"是一定不会让您失望的。

前作回顾

既然是系列作品，如果不太了解前几作的故事，那会是一件很可惜的事情，所以在这里我就大概的介绍一下《重装机兵》这部作品，让大家对本系列有个初步的认识，这样对之后的游戏会有很大帮助。

首先是系列的开山之作《重装机兵1》，1991年在FC上发售了一款风格另类的RPG游戏，战斗部分不再仅仅是主角和自己各式各样的同伴，还包括了主角的战车，驾驶心爱的战车战斗，而且因为通缉犯的部分，使得之前一直单一的RPG一下子有了自由度的概念，这样子的RPG还是非常吸引人们的眼球的。剧情方面说实话没有太出彩的地方，主角们在消灭一个个通缉犯的过程中得知了智慧电脑"诺亚"的存在，诺亚认为现在的人类已经无药可救，唯一可以拯救人类的方法就是消灭全人类，这样扯淡的理由怎么可能被人们认可呢？所以在主角们的努力下，诺亚光荣升天。虽然游戏剧情依旧是那时候流行的拯救地球、拯救世界，但这并不能说明游戏中没有亮点，在这里不得不提起一个角色，他的名字就是红狼，从最开始给玩家感觉这个人强到逆天，然后慢慢觉得这个人太冷酷无情，再到后来慢慢发现红狼也是个感情细腻的人物，直到红狼为了爱人不幸死去，临终前把自己血红的战车托付给了主角，这样子的设定使得红狼一下子成了很多玩家喜欢的角色，甚至有人不相信红狼死掉，要求游戏公司在下次的新作中让红狼复活等等。由此可以看出此人人气之高，我想在国内玩家里被红狼感动的人也不在少数，笔者记得当时盛传的假秘籍里面就有红狼复活的一条……换言之，我是被骗过的人啊！！！

接着说说系列第二作《重装机兵2》，因为前作发售的时候FC已经算是被淘汰了的平台了，所以就算游戏评价很高，但是销量依旧是很不景气的，在前作发售后的两年Crea-Tech决定发售系列新作，而选择的平台则是那时候如日中天的SFC。这次的重装机兵在改造战车上面更加丰富，游戏性大大增加了，而且同伴方面有了一只自顾自的小狗**ポチ**，小狗是不受我们控制的，所以有很多时候会觉得狗狗很不听话，有时候会弄出很多笑话，但是这也使得整个游戏变得更加有趣。这里还要说一下如果好好培养狗狗的话，它将会成为我方绝对的主力。相比前作而言，本作主线剧情更加富有冲击力，主要是叙述了主角对掠袭者组织的复仇，剧情从始至终都很紧张刺激，游戏的多结局设定也使得玩家可以多次尝试。因为平台转移到了更加强大的SFC上，所以游戏画面也提升了一个档次，总之算是把本作提高到了全新的水平。关于《重装机兵2》，后来在GBA上还出过复刻版。



最后，本作还有很多外传性质的游戏，在这里就不一一介绍了，这次的《重装机兵3》是否还能够延续系列一贯的优良品质，这就要在玩过之后各位读者自己判断了。

剧情流程

游戏一开始电光雷鸣，原来是一个博士在用电击企图使一个死人复活，而这个死人就是主角啦。在反复几次电击都没有效果后，博士有些失望，就在这时主角从手术台上翻身而下，真的活了？！这时候控制主角和博士对话，博士名叫**ミンチ**，在对话之后得知主角失意了，这个时候博士会让你去帮他拿**ゴーグル**，就在上面房间的木箱里，这时候顺便可以搜刮一下其他柜子，游戏里会有很多可以打开的柜子箱子，以后多多留意可以搜刮到各种民脂民膏……把**ゴーグル**交给博士之后，博士会提示主角应该去河流上游调查一下，这时就可以去房间下方和博士的助手对话出屋了。在准备出镇的时候会发生剧情，打算私奔的两个人遇到了麻烦，要求主角帮忙，之后进入游戏第一场战斗，对手就是光头男**ラウル**，大家可以借此熟悉一下游戏战斗系统，不过说实话这光头实在是太废柴了，两下就被咱搞定，完全没有时间仔细研究战斗选项啊喂！咳咳，回归正题，击败光头后他的同伴会开着坦克与主角对峙，我们又不是白痴，看到这情形当然是走为上策了。

终于到了大地图上，这时候下屏的地图还显示不全，只有你亲自到过的地方才会变亮，这时候可以先乱转一下熟悉一下游戏战斗，之后就可以往北到达**ワラ**。

刚进入**ワラ**时正面的铁门暂时进不去，这时候往右边走可以看到一对父女在打捞什么东西，然后主角会上演一出英雄救美的好戏，可惜的是主角忘乎所以的一直趴在人家女儿身上，当然会被老爹骂死了……之后和父女回家吃饭，吃完饭后与女孩子对话的选项要选第一项，这样子她就会用熟人的语气称呼你了。然后和女孩的父亲**ベルモンド**对话，得知他捡了一辆摩托车（这里有选项，不过可以随便选，因为到最后你肯定得选第一个，我就厚脸皮的一直选第二项，意思是说这摩托车是自己的，不过这话被大叔无视掉了……）调查一下机车再和大叔对话大叔会出价5000大洋打算把这破摩托卖给主角，当然要拒绝了，咱们哪里会有5000大洋啊，拒绝之后大叔会让主角先去睡觉，一切等明天再说。和女孩对话可以去睡觉，一觉醒来发现屋子里面没人，出去后看到父女两人在一个墓碑前，与之对话得知大叔的儿子在做怪物猎人的时候被杀了，凶手叫做**ユムボマ**，这时候大叔会请求主角帮助讨伐**ユムボマ**，如果主角答应那么就把摩托车当做谢礼，接受请求之后来到之前无法进入的铁门前发生剧情，选第二项之后铁门就可以随意进出了。铁门左边与门口的NPC对话可以进入他身边的屋子了，里面差不多集中了全部的补给点，商店存档点猎人接待点等等，在猎人接待点可以得知我们要找的怪物**ユムボマ**在西边的工厂。出







镇之后穿过树林就可以到达目的地。

这里要说一下游戏中有很多分支任务，比如现在可以再**ワラ**接到一个叫做“**ローザの願い**”的任务，之后到工厂就会触发剧情看到有个女孩子倒在工厂地上，然后与之对话带着她战斗积累到100G就可以回镇子交任务了。完成分支任务之后会获得金钱和EXP，还可以增加城镇的友好度，以后发展主线时多多留意一下。

来到工厂之后在左边类似水箱的地方会有提示，我们可以看到目标怪兽原来是个长得类似蜘蛛的挖掘车，这时候要进工厂内部，里面有许多地方有宝箱，不要忘了搜刮宝物，之后就可以去触发BOSS战了，这个BOSS依旧很废柴，没有什么难点轻松搞定。击败这个废柴之后就可以回去交工了，选项选择第三项后触发剧情，剧情之后大叔就会把那修好的摩托车送给咱们啦~ 走到车上按Y键或者X键选择“全員乗**り**”就可以驾驶了。出去之后可以和私奔男对话接受支线任务，帮他带一个包裹，地址会提示给玩家。接着到大地图往南前往下一个目的地**シエルタ**。

驾驶机车之后的战斗系统会和之前不同，我们可以在机车上使用机车装备的武器攻击敌人，也可以选择下车进行之前的肉搏战，使用机车武器的时候要注意有的武器是有数量的，要计算好之后再使用。

来到地图指示的地方发现目的地是个五边形的建筑物。进入后会发生剧情，主角要护送一个女孩子去嫁人，而这个女孩子日后会变成本作的女主角…睡一觉之后找**トレド**对话后**ナダル**就会出来了，之后选择第一个选项开始护送任务，中间会有一场强制战斗。之后剧情女主角会要求咱带她私奔，不过咱们是不会成功滴。天亮后继续护送任务，来到**ベイビーロック**之后发生恶徒抢亲事件，在护卫全部；领便当之后主角登场，不过很失败的是几下就被干掉了……随后主角身体发生变化，居然变成了一只狗（误）？狼狗（继续误）？好吧，我承认那是一只狼，这下子主角的身份也明朗了，原来咱也是赏金首啊！还是很牛的冷血党排行第三！变身之后能力大增的主角几下就把坏人吓跑了，然后主角扑街…… 醒来之后和女主角对话，这里按照4121的顺序选择对话选项游戏会直接ENDING，男女主角结婚……果然MM是个个性十足的游戏啊~ 如果还行继续游戏就不要选这个了，那么剧情的发展也很有趣，女主角会抢走咱的摩托车，我嘞个去！

为了女主角老爹的300大洋奖金（没前途），一定要把女主角找回来啊！下一个目的地是**ビーカップ**，这里可以找同伴一起去讨伐赏金首**ベヒムース**，同伴要在酒场招募，最多可以招募两个人。打听到女主角的行踪之后前往海滩的废船，这里敌人实力很强，要多小心。话说这部分剧情之后回去和送你摩托车的大叔对话，选择第一项可以和他女儿结婚并ENDING……咱果然是很受欢迎的存在啊~

来到**ラスティメイデン**之后在甲板看到一群邪教份子，之后到门口的帐篷里面花1000大洋参加邪教……他们会给你装备一个**ハッピーリング**，记得一定要卸掉，不要问我为什么，相信我这个过来人吧……到猎人接待处接任务，之后和地下一层的happy教份子对话，这里他会要求你完成任务，具体就是回**ワラ**镇买“重水”，然后带回去卖给他，反复三次就可以升级了，这里的升级是指你的这邪教里面的地位。这之后在旅馆得知happy教主出卖自己哥哥的事情，而他哥哥就是之前女主角要嫁的人…… 来到**ツリシ**峠发生剧情，之后道路被堵住了，要过去就干掉对方的队长，他就在大桥右下方的据点里面。补充一下在这个区域可以买到系列人气角色红狼的战车，看到那颜色，真的很激动啊，当然看到那价钱也很激动……咳咳~扯远了。来到队长据点之后会发生战斗，之后遇到对抗冷血党的民间抵抗组织，之后干掉队长就可以过**ツリシ**峠了，不过还要战斗几次才可以，战斗之后得知女主角已经过去了，我嘞个去，她是怎么过去的？

来到**ホホアナ**，这里没有什么要说的，大家可以在这里做做任务，讨伐一下赏金首，接着来到港町**ブエルト・モリ**，进入崖**つぷち**海岸。和中间的人对话后到悬崖边等一会就会看到女主角下来了，之后和她回到住处与**カスミ**对话，说实话这剧情很囧很搞笑，真想看看女主角那眼里究竟是什么样子的光芒啊~ 之后女主角居然要咱帮她干活，先是除草，然后是打水，接着推水桶，最后是挖水道。全部做完之后就可以去吃饭啦~ 晚上发生剧情，大概就是说女主角想要离开可是**カスミ**不同意，第二天醒来出门和女主角对话帮忙，需要回去**シエルタ**，到最底层换上厨师的衣服，再去第二层最左边的柜子里取仕立**ていいの**服，把衣服带回去会有意外的惊喜，至于什么惊喜我就不剧透了（你透的还不够么？）。在**イービル**不動産会见到敌人的老大，而且还知道了他为什么要抓女主角，理由依旧是那么的狗血……在二楼帮忙干掉一个萝卜男，之后和**エリカ**对话接到任务，去地下工厂找药，接着和副团长对话后去擦太阳能板，之后就可以收集太阳光了。之后继续接任务去一楼有一个任务是要清楚全部敌人，遇敌几次就可以了。进入地下之前会有BOSS战，走到第二层还是BOSS战，接着会看到一台电脑，调查之后回到之前那个眼球boss的左上方，在自动售货机购买**ゲンキデルZ**。继续走到达地下四层有一台机器，选择制药后会得到VM-X，左边的房间可以取得新薬調合**のレシピ**。搞定收工，回去把药交给团长和**エリカ**。接着来到地下水脉会遇到水龙BOSS，打败水龙之后到达**ドゥーム**球场。

进入**ドゥーム**球场后河上面的男人对话后接到任务，见到小狗之后需要击败一个BOSS，回到入口和男人说话帮忙把棒球场的所有敌人干掉，来到棒球场北边乘坐电梯到三楼调查电脑打开天窗，到大地图绕一圈回来就会发生剧情，这里需要先集齐30个变**わった**枯**れ**木用来生火，然后BOSS出现去三楼关闭天窗，再到棒球场进入BOSS战。胜利以后又要向新的地方进发了。（话说MM的自由性很大，所以此攻略其实就是给人一个参考，如果你发现和你打的感觉不太一样，那也是很正常的事情，毕竟咱们玩游戏都有自己的习惯，先去哪后去哪的都不一样……）

向南走到**テッペンタウン**，在旅馆外面和一个NPC对话，他会告诉你船被偷了。之后出镇子沿着海岸走会看到一顿尸骨，调查后入手点火**キー**和**トゥーコの**地图，这样就可以驾驶下面的船了，然后到海上把BOSS勾引到岸上进入BOSS战。之后可以回去找女主角，这里会发生被跟踪的事件，而且跟踪咱的人就是之前干掉主角去领赏金的垃圾！和女主角对话后出门，发现外面已经全都是杂兵了，这时候虽然咱有万夫莫敌之勇，但是还是双拳难敌四手啊，不一会敌人就攻了上来，冲进了屋子。等回到屋子女主角已经被敌人挟持了，这时候**カスミ**发威，几下就把敌人打跑了，原来**カスミ**是如此可怕的存在啊~之后带着女主角逃跑，出门以后又被敌人围住，这时候女主角跳海逃跑。







咱本来打算耍耍帅干掉几个敌人的，不曾想人家冷血党老大**グラトノス**亲自来了，这部分剧情把主角的身份更加详细的解释了一下，原来主角是**グラトノス**的试验品，而且是唯一一个可以成功变身的，可是主角现在已经是个什么都不记得的失忆者，**グラトノス**要把咱带回去研究……(吐槽：本人在编辑部就是被研究的呢~ 喂喂~这算是可以炫耀的东西吗？）因为**グラトノス**实力太过强大，最终还是被抓回去了……

醒来之后发现自己在监狱里面，隔壁老人告诉主角他女儿被**グラトノス**抓取也做了试验品，而他女儿就是现在冷血党的**NO.1オルガ**，正说着主角就被带走了，之后看到一个大蜈蚣，也就是现任的**NO.3**，此后进入强制战斗，这个时候选最后一项就可以，然后主角会被送回牢房。再和隔壁老人对话，老人继续讲述自己的悲惨遭遇，之后继续被带走拷问，这之后剧情会发生主角得到**メタモルフィン**事件，而且还提示下次拷问的时候要选择“吐く”。之后的拷问选择“吐く”，一下出现很多浓烟，咱终于可以教训一下坏人了。当把大蜈蚣打到还有一半体力的时候他会逃跑，战斗之后和门口的人对话后，去闪光点拿回装备道具，还有**クランのカギ**。之后回到地面上出镇子就会继续和大蜈蚣战斗，战斗胜利后继续展开女主角的搜索行动……

向着西边大陆的东南方，会发现一个叫做**ソンブレロ・ビル**的废墟，进去之后地上地下的折腾一阵子后可以到达**エルルース**。这里被冷血党占领了，很多地方暂时都使用不了，不过改装战车这里很不错。既然这里没有什么可以玩的，那我们还是换个地方，先去崖**つぷち**海岸看看勇猛的**カスミ**姐姐，发现她没什么大碍之后准备离开，这时候触发剧情，女主角被一个养狗人（误）救了，话说那地方看着很眼熟啊……之前明明路过过的~ 等我辛辛苦苦跑到那山洞的时候发现还是进不去！随便转转，可以讨伐一下各地的赏金首，也可以收集一下战车，练练级什么的，反正这游戏什么时候都是这么自由，不用担心女主角会被人绑架、揩油、XX什么的~ 咳咳~ 之后再回去找**カスミ**发现她正在和那个养狗人（继续误）聊天，然后她会告诉主角女主角的情况，她现在就在老人家里休养。赶紧去老爷子的家吧~

这次终于能进去了，进去之后的剧情蛮有趣的，老头的脸皮实在是有够可以的，玩裸体……剧情也进入了一个高潮，老爷子认识失忆前的主角，主角很想知道具体的事情，这时候老头领着咱准备出去说话，这里会有个小插曲，女主角和咱对话的时候强烈选择第二项，还是不要问我为什么，照做就可以了，哇咔咔~ 之后突然发生BOSS战，这真是一波三折啊！胜利后老爷子把主角带到一旁的建筑内，拿出了一个东西，这个可不是一般的货色啊，根据老爷子的话，这个“双子莲”是可以拯救全人类的关键道具，总共有两个，组合在一起就可以对抗诺亚电脑。看不出老爷子这么强大！而且老爷子全家都被**グラトノス**杀了，另一半的“双子莲”也在**グラトノス**手里。失忆前的主角还被**グラトノス**派去和老爷子拼命…这时候老爷子出主意要引出**グラトノス**，我们下一个目的地就是**エルルース**。

来到地下发现我们要找的**ダフネ**不见了，问了一下才知道是被**NO.2**叫去了，赶快去**ダフネ**的大厦里面。把门口的杂兵做掉之后就可以进去了，在大厦里面的敌人时可见的，这里我们还不能使用电梯，先去四楼干掉一个队长可以取得一个ID卡，这张卡可以开黄色的门，然后到十四楼战斗后取得第二张可以开橙色门的卡，最后是二十八楼取得可以开启红色门的卡片。这下终于可以到达三十楼和**NO.2**拼命了~ 和**NO.2**前后两次战斗之后终于可以和**ダフネ**对话了，因为咱救了她的命，所以**ダフネ**很快就答应了主角一行的请求。话说这下子终于可以在这里购物了呢，万岁！补给完毕之后就可以回去找老爷子了。

回到了老爷子家发现**グラトノス**正在抓女主角，而这时候的老爷子还打算用另一半“双子莲”换女主角，不过被**グラトノス**拒绝了。貌似大坏蛋相当相信自己的实力嘛…然后他还说了一堆废话，大概就是解释一下自己其实是在复仇啊什么的，然后老爷子居然为了保护“双子莲”自杀了…剧情真实有够跌宕起伏了~ 终于轮到咱们了，上楼后看到**グラトノス**，他会让咱去拿“双子莲”来交换女主角，想要找回“双子莲”就得找到吃掉老爷子的沙漠鲨鱼，这东西很多，多刷几个就会得到“双子莲”了，话说主角好毅力！恩恩~ 接着拿着“双子莲”回到最开始的镇子**クライング・ママ**，找井里的老头对话，老头会告诉我们关于**グラトノス**的一些事情，话说这老爷子年轻的时候居然是土



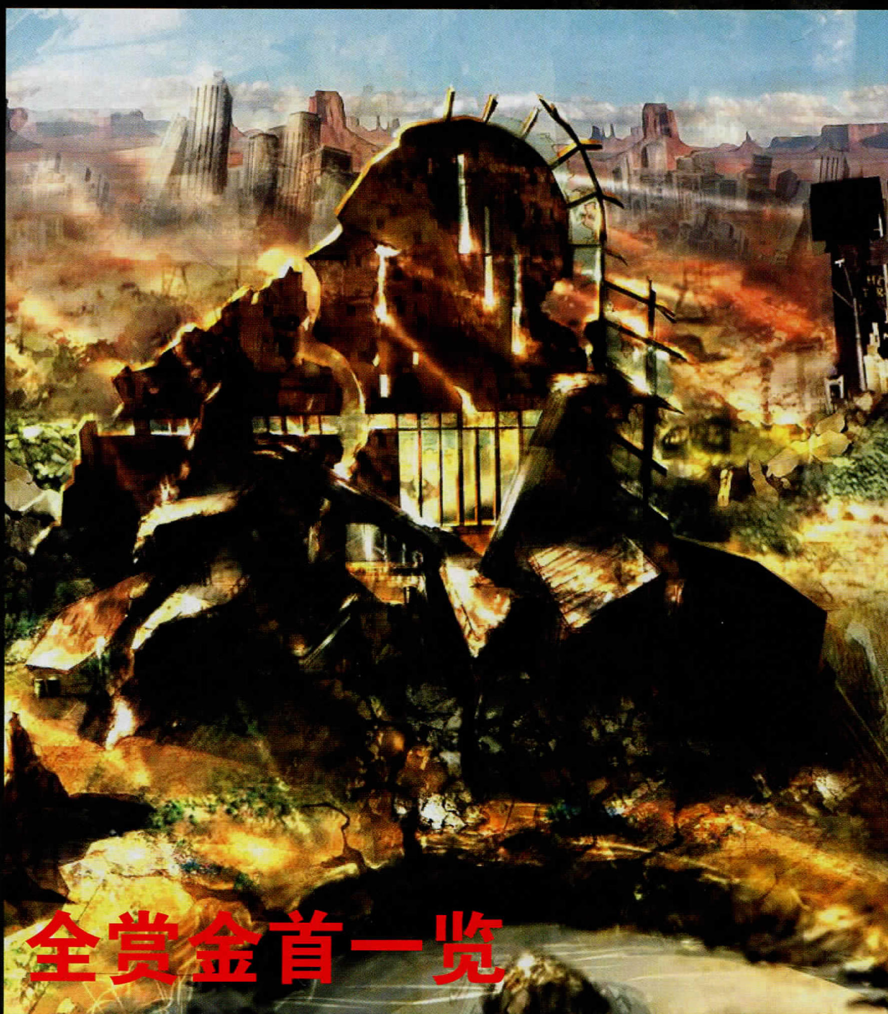


匪，哈哈。和老头对话完之后要到西南边，看到一条大桥就是目的地了，大桥的另一边到达**マス・ドライバー**研究所。里面有个美女，叫醒她她会要求咱去除鸟，来到大地图之后杀一阵子鸟就可以交工了。回去再和美女对话后她会给咱们改装眼镜，这下就可以去寻找需要的电池能源**テスラ·セル**了。先去菜单**ガイド**里把**センサー**一项最下面的一排设置改成ON，这样子我们就可以在地图上看到需要回收的东西的位置了，具体是蓝色的方块显示，我们要收集12个。这里的12个**テスラ·セル**取得因为都已经标注了位置，所以就不一一说明了，总之收集12个也需要些时间。全部收集之后回来交给美女科学家，她会给咱做成**テスラ・シリンダー**。这时候需要我们装备上这个道具出去收集电能，电能是要击倒那些机器类的敌人后获得的，收集满电能之后再回去找美女科学家，按照她的指示去调查中间的装置，之后的选项都选第一项就可以了。接着到桥上的塔里见到了主角失忆之前干掉自己的三人组，丫丫个呸的居然敢自己送上门来，不多废话报仇吧！击败这几个脑残之后就可以坐“人间大炮”飞到我们的最终目的地，也是**グラトノス**的老窝了。不过这里要提醒一下大家，坐大炮的时候一定要控制自己HP大于1000哦，不要问为什么啊！！！到了你就知道了~

到达**ネツイブ・メラハ**，第一层没什么难点，第二层需要战车压住机关,后面几层都没什么攻略要点，搞定每一层的防御系统就可以进入下一层了。第八层还需要用战车压住机关，第九层可以取得**なぞの**紙切**れ**，之后就可以回到一层坐电梯了。按照9楼-12楼-11楼的顺序就能继续坐电梯，坐到地下二层会遇到NO.1，也就是你眼前的记录点啦，之后马上是和NO.1的BOSS战，送她领便当之后调查后面的机器，按141421356的顺序调整之后坐电梯到十二楼，进去之后发现女主角已经被改造了？不是吧……而且之后剧情发展我们将会迎战女主角，这战说实话我是真不想打啊，不过不得不战斗了，战斗胜利后忘记悲伤，剑指**グラトノス**吧！这孙子实在是让我厌恶的牙痒痒。打败丫后他会逃跑，追上去后发现有好多女主角啊！？**グラトノス**再次出现后说这些都是女主角的克隆人，刚才咱们杀掉的也是其中一个，啊啊啊~这下子就好了，要不然这游戏太悲剧了。邪恶的**グラトノス**告诉主角女主角的真身就在这堆克隆人里面，然后我们就要仔细找了，找到女主角之后对话会出现选项，这里根据不同的选项女主角会采取不同的行动，第一个选项是要女主角和我们一起行动，第二个选项是呆在这里， 第三个选项是要女主角一个人逃跑。选择之后开始向最终战进发吧！进入内部四层的时候会发生剧情，**グラトノス**启动了最终兵器，他要攻击**シエルタ**，我们一定要阻止他！随即进入BOSS战，之后回镇子为了最终决战做好最后的补给吧，觉得没有问题了就可以向岸边的**ジャガンナート**进发了。

最终决战前照例还是要走几步，打几个小BOSS，解几个谜题，本作也不例外。中途有需要输入密码的地方，密码是29587276，之后就是大餐之前的开胃菜了，连续的小BOSS战之后对阵**ジャガンナート**，集中攻击**ナート**之后战斗胜利，但这不是最后的BOSS，此战之后警笛声响起，老套路了……准备闪人时**グラトノス**出来碍事，干掉他之后坐电梯到甲板上迎接本作的最终BOSS**グラトノサウルス**吧，胜利之后就是本作的结局了，因为MM3是多结局设定，所以二周目完全可以多尝试一下别的选项，发展别的剧情结局，而且二周目还追加了新的赏金首，乐趣多多啊。

最后说一下，因为时间关系，本攻略只是给大家做个参考，游戏中很多的东西还需要玩家自己去摸索研究，如果本攻略里 面有什么没有提到的地方还请各位读者大人批评指正，宇多田一定虚心学习，多谢各位支持！



全赏金首一览

名称	讨伐攻略	赏金
ユムボマ	剧情必须要击败的	2000G
ベヒムース	护送女主角过桥附近	3000G
超流动デカプリン	地图中间粉色水潭附近	7000G
ドミンゲス	剧情必须要击败的	9999G
バオーバーブンガー	剧情必须要击败的	12000G
マユラー	在**ブエルト・モリ**和卖战车装备的人对话会发生绑架事件 到下水道发现此赏金首	13000G
ガウーマン	交了上面这个赏金首的任务之后就会出现这个任务了	15000G
サルもネラす	北部峡谷附近	15000G
アクアヒドラ	地图最北面的红点洞窟 迷宫很长	17000G
ヨージンボーグ	在**イービル**不動産最底层	18000G
火星クラゲ	**テッペンタウン**西南方的海上坐船吸引	22000G
アメーバブラザーズ	双子大厦顶楼停机坪	22000G
カジキエフ	西边大陆**テッペンタウン**镇后大楼底层	28000G
クラウドゴン	剧情会遇到 棒球馆	30000G
ムガデス	剧情会遇到 就是拷问咱的“人”	40000G
アルメイダ	**クラン・コールドブラッドの砦**	44444G
冥界エクスプレス	西方大陆铁道旁	45000G
スクラヴ－ドゥー	西方大陆垃圾场	50000G
ダイコンデロガ	**ワナナバニ**研究所	50000G
スピードキング	东方大陆高架桥上随机遇到	55500G
オーロック	剧情必须要击败的	60000G
AH666バズズ	剧情必须要击败的	66600G
カミカゼクイーン	西方大陆下方荒野	70000G
ギガンテリオン	**ミュージアム**附近	75000G
オルガ　モード	剧情必须要击败的	90000G
ダイコンデロガ2	2周目追加 击败**ダイコンデロガ**后出现	100258G
凶鸟デスデモーナ	大路上飞来飞去	130000G
土星クラゲ	2周目追加 **マスドラ**研附近随机出现	150000G
ギガンティーガー	2周目追加 **エルルース**镇西边沙漠随机出现	212121G
アラモ＝ジャック	2周目追加 **シエルタ**镇镇	250000G

日落黄沙 英雄不再

夕阳下的一切都是剪影。
看到一间木屋，一棵嶙峋的树，以及突兀的仙人掌。
一个男人的背影，身挎快枪，牵着那匹骏马缓缓走向黄红色的地平线。
动作沉重却又不失节奏，
即使相隔如此之远仍旧能感觉出他朝圣般的虔诚和灵魂的疲倦，
没有犹豫，也嗅不到悲伤。
消失的西部，远去的牛仔，那些留在记忆中的传奇。

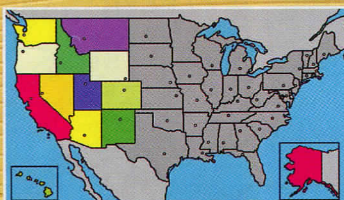
西风紧，男儿瘦，这里没有靓衣只有怒马，这里没有鲜花脂粉只有浓重的烟草和烈酒，这里没有秩序和法律只有腰间的赏金枪支。风起，沙落，无尽的厮杀是男人们的宿命。

谨以一段胡诌来作为今天的开场白，大家好，我是你们的新朋友——肥皂。作为一名硬派美式游戏铁杆，肥皂我对美式文化更是情有独钟，希望今天能以游戏结合历史知识的方式带给读者们不一样的精彩。在正文开始前先让我们来一个简单的氛围铺垫，提起狂野西部，你的第一印象会是什么呢？是有着两片百页门的昏暗小酒馆？是燥热的黄沙和大的出奇的仙人掌？还是胸前别着闪亮警徽除暴安良的小镇警长、快意恩仇的赏金猎人以及臭名昭著的银行劫匪？抑或是教堂响钟下电光火石的惨烈决斗？好的，现在你是否已经感觉置身于西部小镇了呢？（赤银：“我来带大家穿越。”一边去，赶紧穿越回红魔馆吧你。）废话少说，接下来进入我们今天的正题——西部游戏怀旧回顾以及它们背后的文化支点。

西部在哪？

（赤银：“这问题问的，西部还能在哪，当然是在西边了。”拜托，要你平时别老宅着多出家门往西边走走的嘛。）其实，美国西部的地理范围是经过近代美国领土扩张和西进运动后而逐渐定型的。正式意义上美国西部的地理概念应当有两种：一个是历史概念，历史上美国西部的地理范围随着边疆的西扩而不断变化，如果按照美国独立时的地图算，“美国西部”几乎包含现在70%以上的美国国土；一个则是今天的概念，那就是今天美国地图西部包括加利福利亚、新墨西哥等在内的11个州，但现在常见的划分方式除之前的11个州划分外，另外还包括堪萨斯、俄克拉荷马、德克萨斯等6个州，即被美国人自己称作“远西部”的地方。

PS：阿拉斯加和夏威夷同美国本土相分离，一般不包含在“西部”的地理和文化范围内。



↑西部的区域划分在美国版图上一目了然，全美面积排名靠前的几大州大都跃然在目。

西部的源起

如果你要问迄今为止人类征服自然最经典的作品是什么？那么从18世纪开始的那个时代最富有冒险精神与进取意志的文明人群与地球上一片最丰饶广阔土地的伟大际遇绝对可以数得上。没有号召也没有国家政策强制，不是为了战争避难，甚至不只是为了淘金发财，如同虔诚的信徒和朝圣者一样，成千上万的人们一代接一代地跋山涉水、千里迢迢往一个既定的方向前进。向西、前进、再向西。在此之前，人类从未有过如此规模的人口迁徙活动，不只是美国人，就连很多外国人也参与其中，使得劳动力与生产资料在美国西部结合从而形成了大规模的经济开发运动。这就是美国历史上最为著名的西进运动，它几乎贯穿了美国近代化的全部进程。关于西进运动发生的背景和原因，历来在学术界众说风云，但比较普遍的一个说法就是，西进运动极大的促进了美国经济发展是当年美国向前发展的最大动力，而工业革命则是这一切动力的动力。经过对西进运动地简单介绍，接下来就让我们以时间为顺序简要回顾下西进运动的历程，共同体会那激动人心的奔腾年代吧。

早在美国建国前，广袤的西部地区就吸引着人们的眼球。当时美国还是英国的殖民地，其版图只有现在国土面积的一小部分，基本局限在东海岸，而西部相当于6.5倍美国本土的广袤土地毫无疑问是最合适的扩张对象，只是在当时未取得独立地位的历史条件下而无法实施。1776年7月4日，美国独立，但其初始国土只有约40万平方英里。为了满足美国经济的进一步发展和向大国 迈进的最终目标，美国于1784、1785和1787年制定的三个土地法：一是宣布西部土地国有化；二是决定将公地向自由移民开放；三是规定在西部建立的新州必须采取共和制，并不得实行强迫劳动。简而言之，就是以这三部法律为基准，西部开发在美国国内引起了大规模的移民运动，这三部土地法也就成为了西进运动的纲领式文件。这三部土地法的实质就是先将西部土地收为国有，然后又廉价出售给自由移民，使农地开发与牧业、矿业、市镇和交通的建设得以一起发展，从而使得19世纪美国的经济以“暴发式”的特征迅猛发展，为成为今后世界第一强国打下了牢靠的基础。经过这百年西部拓荒带来的最为直接的后果就是到19世纪末美国人口、农业和工业中心已经全面西移，同时把美国由一个弱小的国家推上了世界经济大国的宝座，1895年其工业总产值已跃居世界首位。对边疆的开发作为一个重要因素在一个国家的发展中长期起作用，并与这个国家各方面的发展进程如此息息相关，这样的例子在整个世界历史也是罕见的，甚至是绝无仅有的。

但是笔者认为，西进运动留给美国人民最为宝贵的财富不是巨大的经济利益，而是以理想、自由、永不放弃和勇往直前为主要内容的“西部精神”，而这后来甚至成为了美国整个国家民族的精神，也是“美国梦（American Dream）的主旨所在。

西部的主要历史线索：

1830年代（激流年代）
早在1810年代到1840年代之间，美国西部就活跃着早期的白人探险家兼拓荒者，被称为“山人“（Mountain man）。他们在原始的西部山林中，流浪、冒险、打猎、熟谙印第安人语言文化，并与之和平共处。
1850年代（黄金年代）
在1846年至1848年的美墨战争中，美国最终取胜并赢得了大片的领土，其中富庶的加利福尼亚于1850年正式建州。从1848年开始，淘金热便已经兴起，人们一队队的结伴西行，想要在尚未开发完全的西部拥有自己的农庄；龙蛇混杂的投机、冒险份子，则渴望在加利福尼亚的金矿一日暴富。
1861年~1865年（南北战争）
1860年，亚伯拉罕•林肯当选美国第16任总统。1861年，南方各州相继脱离联邦，另组美利坚联盟国，南北战争爆发。1865年，内战结束，北军取得胜利，为美国经济发展和最终完善民主制度的建立扫清了障碍。
1860年代（铁路年代）
在1869年第一条横贯美国大陆的铁路全线通车前，互相竞争的中央太平洋铁路和联邦太平洋铁路，各自由西向东、由东向西修筑，看谁铺设的铁路里程更多成为了竞争的主要内容。而这场竞赛的奖品是西部大片的土地，这些总有一天会价值数百万美元的土地。
1880年代（横行霸道）
1870年代至1880年代之间，随着西部人口的聚集，各种冲突随之产生。牛仔与自耕农因为土地而产生纠纷，兴起的市镇滋长了帮派匪徒。在没有法律和秩序的土地上，道理掌握在那些枪拔得快、射得准的人手里，越来越多的人们开始要求法制与秩序的健全。一些大家所熟知的经典西部游戏与电影多以此为时代背景，而这也成了牛仔英雄们的谢幕演出。





↑在法制不健全社会，牛仔手中的快枪就是秩序。



牛仔们的英雄神话

纵横驰骋 豪气盖天

牛仔是谁？

那些腰身永远紧缠枪袋，满脸胡茬的男人们，不在乎愁苦，不在乎哀伤。他们只在乎自己腰身的左轮够不够快，够不够准，也许只会是一个眼神，一个扬起的眉角，手起枪落，快到没有理由，准到没有道理。取出一支香烟，点燃，消失的背影。

这些富于冒险和开拓精神的“马背上的英雄们”究竟出身何方呢？“Cowboy”这个词实际上来源于西班牙语，是西班牙语“Vaquero”直译而来。这也从侧面说明了登陆美洲大陆最早的牛仔其实是欧洲人后裔，而其中西班牙裔则占了大多数。西班牙人不像其他殖民地的移民那样因躲避政治、宗教迫害逃难而来，他们是大多是贵族、是冒险家，严谨、聪明、有绅士风度、有胆识、富于野心、爱冒险、喜欢表现自己是他们的性格标签。而这种性格特质作为牛仔精神的内核一直被完整保存了下来。

在这里还有一个小花絮，大家一定对西部游戏中的牛仔驯马并与畜群奔跑在广袤平原上等情节留有很深的印象。其实，牛仔独特的驯马、放牧方式起源并没有我们想象中的拉风，最初只是因为初到美洲的西班牙人不习惯原有殖民者的圈养方式，他们喜欢把畜群直接放牧到无边无际的草原中，久而久之，牛仔们随着畜群潇洒驰骋的景象就根植于人们的印象中了。

在美国西部的华人

大家在一些西部游戏中一定对其中出现的华人留有印象，前段时间的热门游戏《荒野大镖客 救赎》中就对华工在美国西部的历史有所反映。大规模的西进运动所取得的一系列成就是有目共睹的，特别是在一定程度上促进了美国的民族大融合，但在另一方面，西进运动也埋下了今后美国社会对少数族裔不公正待遇的祸端。最为典型的事件主要有两件：第一，原著印第安人失去了自己的土地，只能流离失所，甚至还会遭到追杀；第二，在西进运动中做出巨大贡献的华人也多受到美国主流社会的排挤。

从一八四九至一八八二年，共有三十余万华人进入美国，大多集中于西部，这是中国历史上最大的一次对外移民潮。在初期，其中绝大部分人是为采掘黄金而来，而后来，则主要是从事筑路。他们长期生活在荒山僻野，风餐露宿，工作量又十分巨大，在闲暇时还会由于语言不通而遭到排斥。当时中国人只能与周围的中国人在一起居住交往，久而久之，在一些美国城市里便形成了中国人相对集中的区域——唐人街。“淘金热”时涌入美国的华人即为现在大部分美籍华人的先辈，而后经过一代代人勤劳的努力，华人也已在美国社会打拼出属于自己的天地，并在大洋彼岸书写着新的龙之传奇。

“旧金山”的由来

“旧金山”(San Francisco)是1874年墨西哥人以西班牙文命名的，当时这里的居民只有800多人。1848年这里发现金矿后，移民便蜂拥而至，掀起了淘金热。许多华人作为“契约劳工”来此挖金矿，修铁路，备尝艰辛。此后大批华工在这里安家落户，相对于以澳大利亚的墨尔本被称为新金山，他们称这座城市为旧金山，这种称谓也被华人世界沿用至今。

牛仔装备大集合

牛仔那套潇洒、男人味十足的行头在荒蛮的西部无疑就是自由精神和英雄主义的最佳代言，精干的牛仔套装也着实让忠实的西部文化粉丝们羡慕不已。接下来，就让我们共同盘点作为一名巨酷的西部快枪手到底需要哪些必备物品吧。

1牛仔装备之服饰篇

俗话说，"人靠衣装，美靠靓装。"纵情驰骋在西部，做为一个"风流倜傥玉树临风潇洒英俊生化危机一支梨花压海棠"的快意英雄怎么可能少得了一套具有个性的美式牛仔套装呢？在西部游戏和电影中，牛仔通常都是头戴墨西哥式宽沿高顶毡帽、颈围一块色彩鲜艳夺目的印花大方巾、穿着牛仔裤皮上衣、上身缠子弹带、下身一般为束袖紧身多袋牛仔服、足蹬一双饰有马刺的高筒皮套靴。

牛仔帽是牛仔最一目了然的身份标志，也是牛仔服饰中最为潇洒干练的部分。西部牛仔帽起源于墨西哥人常戴的一种被称之为"斯特森"式的宽沿高顶毡帽。这种帽子最大的外观特点就在于帽顶部向下凹陷，而两侧帽沿则稍稍往上翻翘。当然，牛仔身上的装备除了酷之外，每一样东西都是有其固有功能的，没有一样装备是为了纯粹耍酷而存在的。牛仔帽最大的用途就在于它能够为风餐露宿的牛仔们在西部各种恶劣的天气情况下遮风挡雨，除此之外，在饥寒交迫时，牛仔帽还能成为主人的水碗和饭盆（这样貌似不太讲卫生，小朋友千万不要模仿哦）。在夜晚露宿时，牛仔帽还能成为不错的枕头，正所谓是"居家旅行，杀人灭口"之良品啊。

喜欢玩西部游戏的朋友们一定会注意到西部牛仔们的脖子上通常都围着色彩鲜艳的各色印花大方巾，这也是牛仔们形影不离的必需品。大方巾的底色比较单一，大家最为熟悉的莫过于红色方巾，当然如果上面印着自己喜欢的色彩鲜艳的各种个性小图案就更酷了。印花大方巾对牛仔们的用途十分广泛，几乎成为牛仔们生命的象征，因此也被人们戏称为"西部牧区的旗帜"。同牛仔帽类似，印花方巾也是一个集万千功能于一体的实力派。当牛仔在尘土飞扬的荒漠中策马奔驰时，方巾则成为了防尘布，保护牛仔的呼吸系统；当牛仔在未知水源饮水时，方巾就成为了最佳的过滤器（这可比用帽子喝水卫生多了）；在勇敢的牛仔不幸负伤时，方巾还能作为应急的绷带；最后，在那个通讯技术不发达的年代下，方巾即是与离你较远的同伴联络时的信号旗。也正是因为方巾对于牛仔的重要性，所以牛仔们对自己的大方巾都倍加珍惜，每到有水的地方，牛仔都要把大方巾仔细清洗干净，以备下次使用。

牛仔上半身一般都外套紧身无袖的皮制短上衣，内穿束袖的、花色各异的大方格绒布衬衣。这样穿着最主要原因是为了防止牛仔被仙人掌或荆棘划伤。同时也可以挡住西部的毒辣日头从而起到防晒的作用。牛仔的上衣一般都有类似于今天记者马甲那样的多重口袋，使牛仔们可以将需要随身携带的各种必需品分门别类的装进衣袋里，为自己配置一个万事不求人的后勤仓库。恩，最后我们就来说下牛仔上衣的最为特别之处：由于上衣外套一般是皮质，这样除了能防寒之外还可以在自己的外套上划火柴直接取火，牛仔们的创意还真是没有做不到只有我们想不到啊。

此外，在牛仔的腰部往往都系着一条十分结实的配有大腰带扣子的宽式皮质佩带，上面大都有美丽的皮雕装饰。这就相当于是牛仔们的武器库了，通常在皮带上都配备着自己最为顺手的左轮手枪，有的还插着一根被印第安纳琼斯爷爷发扬光大的的长牛皮鞭。有的牛仔为了扩充自己随身携带的弹药量，还会在在上身斜跨一条子弹带。

最后，牛仔服饰装备的点睛之笔当然要数马靴后面的马刺了。马刺通常为较短的尖状物或者带刺的齿轮，连在骑乘者的马靴后根上用来刺激马匹，而让马匹获得较快的冲刺速度。后来由于人们对动物的保护意识越来越强，马刺逐渐被弃用。而后马刺则成为了西部文化最为著名的标志性符号，大家所熟知的NBA劲旅圣安东尼奥就是以马刺来命名球队，这一文化符号的影响力可见一斑。

2牛仔装备之武器篇

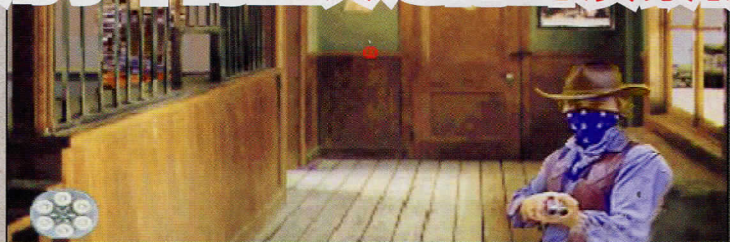
要想成为一个真正的牛仔，很明显徒有其表光有漂亮衣服肯定是不行的。接下来我们介绍的就是最为万众瞩目的最吸引人眼球的最吊人胃口的——牛仔行走江湖所依靠的利器们。若想成为一个True Man，你的枪到底够不够快呢？

西部牛仔们一般都是必备弹容量六发的柯尔特左轮手枪，这种手枪以其简便的操作和易于携带的体积备受牛仔们的钟爱。这种手枪即使没受过枪械训练的新手也能很快熟悉操作，更何况牛仔们都是用枪的高手，所以百步穿杨、百发百中就都并非不可能做到的了。但是这款枪械最大的缺点就在于它的撞针必须需要手动回拨才能再进行下一次射击，也正因为如此我们经常在西部电影中看到牛仔一手持枪一手在后部回拨撞针的场面。不过就是这样一个看似有些怪异的开枪动作却反而造就了人们眼中牛仔的传奇射术，成为今后很多电影和游戏作品中的经典场景。



俗话说，："一寸长，一寸强。"牛仔们除了腰间配有柯尔特左轮手枪外，背后一般还都配有一把温彻斯特长柄步枪，以备远距离作战的不时之需。西部牛仔时期所使用的温彻斯特步枪是指由著名枪械设计师勃朗宁所设计的杠杆式连发步枪，最初还是以黑火药作为发射弹药的，但随后经过改进，膛线设计使得打出的弹药更为精准。这对于枪法上乘的牛仔们来说更是如虎添翼，在远距离射击时威力与准确度俱佳，所以连阿诺州长都不忘在电影《终结者2》中大秀一下华丽单手上膛的温彻斯特步枪。

作为一名真正的牛仔，能否熟练的使用套索，与衡量他是否有高超的马技与百步穿杨的枪法具有同等重要的地位。套索一般一头缠在坚固的马鞍头上或者自己的腰间，而另一头则是个活套，可以用来套在被牛仔追逐的目标脖子上。当牛群炸群四散乱奔时，牛仔必须以最快的速度骑马追上头牛，准确无误的甩出套索套住它的头颈，将其拉倒在地加以制服，这样才能阻止疯狂的牛群继续狂奔。或者当牛仔遇见上眼的野马时，也会用套索来驯服。相信大家在游戏中已经体会到这项工作的危险性了吧，不过富于冒险精神的牛仔们却乐此不彼，驯马与驯牛也作为一项冒险运动流传至今。

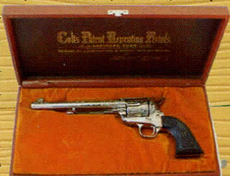


第一条牛仔裤

牛仔裤是在我们如今生活中最常见不过的服饰了，并以其百搭的风格深受大家的喜爱。历史上的第一条牛仔裤即诞生于此次我们详尽介绍的舞台——狂野大西部。在1849年，由于淘金热的兴起，大批移民追随着他们的"美国梦"涌入加利福尼亚，渴望在金矿中取得财富。在淘金的过程中由于衣料非常容易破损，人们迫切希望在这种情况下能出现一种耐穿的衣服，于是坚实、耐用的牛仔裤应运而生。后来，追求完美的牛仔们还在牛仔裤的两边饰以色彩华丽的流苏或穿戴装饰，并在出发前，在牛仔裤外再套上一条坚硬的皮护腿套裤以保护易受伤害的腿部。

柯尔特左轮手枪的诞生

1830年，一位年仅16岁名叫塞缪尔.柯尔特的美国海员在远航新加坡的漫长旅程中用木头削制手枪模型以消磨难耐的寂寥时光，结果他竟然成功的完成了世界上第一把左轮手枪的制作（这个故事告诉我们大家一定不要摒弃自己的创造力，没准你就会留下诸如此类的传世发明）。两年后，柯尔特向设在华盛顿的美国专利局申请了左轮手枪的发明申请和说明书，世界上第一把左轮手枪也由此诞生。



西部影像志：

影片结尾，听着有些凄婉的口琴，又是一次无言的感动。我对于西部片的热爱，从大学时代就已经开始了，荒漠、戈壁、仙人掌、墓地、昏黄的小酒馆、最不缺少的是毒辣的阳光、身怀绝技的帅酷牛仔，这是西部片最常见的要素。而其中缓慢而富有张力的影片节奏，有些戏谑，又有点哀愁。一般来说，观看西部片的观众会走向两个极端，不喜欢的观众会因为漫长的观影时间和缓慢的剧情进展而恨死西部片，但是喜欢的观众则会因为简单的场景、冷酷的人物以及极富张力的剧情而爱死西部片。这就是西部片，在上世纪六十年代逐渐达到巅峰，而随着电影的商业化浪潮，制片方为吸引更多的影迷能走进电影院，电影的性格和硬派被消磨殆尽。最终，西部片就如同银幕里的牛仔，随着时代的变迁，转身消失在地平线。下面，就让我们简单回顾几部西部片的经典之作。

1、正午

1952年，由加里·库珀主演的小成本影片《中午》在全美公映。只用28天时间就完成拍摄的影片却最终获得了第25届奥斯卡最佳男演员、最佳剪辑、最佳音乐和最佳歌曲4项大奖。影片讲述了美国西部一个小镇上的故事，卸任的警长新婚当天有三名穷凶极恶之徒出狱并扬言要对刚正不阿的进行报复，此时无论是昔日的搭档、朋友，或者是上司、邻居，甚至连新婚妻子都不支持经常的坚守，他们只是劝告凯恩，快离开这个镇子，别害得大家跟着他遭殃……

孤立无援的警长只能一个人去面对正午那场生死未卜的决斗。电影用其硬朗的风格和扣人心弦的情节毫不避讳地讽刺了人们在生死关头的懦弱表现，更有人说这部影片是对当时美国消极容忍政策的反讽，强烈的政治意味也使其成为了历任美国总统情有独钟的电影。

在影片将近结尾处，正午渐近，孤独的警长走在光秃秃的大街上，我无法忘却这一幕，简单、直率、独撑危局的英雄，正义一定在多数人手中吗？值得一提的是，本片的影片长度和故事情节发生的实际时间长度几乎一模一样，观众甚至可以对着表看，前不久刚刚完结的著名美剧《24小时》估计也是借鉴了这部影片的经典设定吧。有的西部片影迷在观看完此部电影后，甚至发出了"看了这部片子，我感觉好莱坞在50多年里似乎没有什么进步，今天的电影也不过如此了"的感叹。

2、镖客三部曲

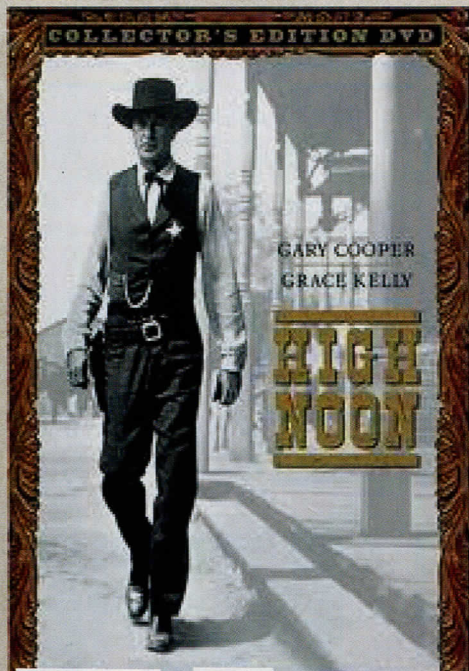
在1965至1967三年间，意大利导演塞吉尔·里欧那的传世之作——镖客三部曲以一年一部的速度与广大西部影迷见面，而导演里欧那、主演克林特·伊斯特伍德与配乐大师莫里康纳的西部片铁三角组合也为大家所津津乐道。陷入沉思式的回顾，从容不迫的叙事节奏，气势恢弘的场面表现，还有令人无法忘怀的配乐这些都组成了里欧那独具一格的西部片风格。之后有很多影片照猫画虎，试图模仿此类电影的叙事手法，但都无非拍成了故作深沉的东施效颦制作。铁杆影迷们则有些戏谑的将里欧那作品成为"意大利面式西部片"。里欧那虽然是意大利人，但他的西部片犹如撒上了香喷喷的异国调料，"美味"程度反而胜过很多美国本土导演。

里欧那喜欢将自己的电影置于一个特定的时代背景下，使得影片具有史诗感。尤其是第三部《黄金三镖客》，将故事背景放在了美国南北战争时期，此部影片在IMBD上第四名的高排位恐怕与此不无关系。性格鲜明的人物，多条分支剧情的发展，系列影片中钉棺材板的老头、被牛仔们快枪打飞的帽子，长时间铺垫却瞬间高潮的决斗都深刻影响了西部片地发展。夕阳、雪茄、口琴，少不了的还有快枪，毫无疑问，个性鲜明的意大利式西部片三人组为我们缔造了值得回味的永恒经典。即使是在西部片已经离我们远去多年的今天，"铁三角"里欧那、伊斯特伍德以及莫里康纳仍然是西部电影的代名词。

3、不可饶恕

1992年，当伊斯特伍德自导自演《不可饶恕》时已经62岁，二十多年前，风华正茂的伊斯特伍德正是借着镖客三部曲中的行侠仗义神枪手形象一炮走红。二十多年后，他摇身一变成为了一个落魄的退休杀手。就如同时代的变迁，是与非、善与恶的界限却变得模糊了，每一个人都背负着罪孽，人们还需要英雄吗？本片将传统的西部片中的英雄神话彻底地打了个粉碎，其中充满了忏悔悲怆的气氛。片中的几个角色也都是悲剧人物，各自背负着不可摆脱的罪孽和厄运。伊斯特伍德将美国西部作为一个弱肉强食的阴暗世界展现在观众们的面前，人性的黑暗亦在此暴露得淋漓尽致。这也使影片达到了一种前所未有奇特的艺术效果——具有了引人深思的力量。

在暴力的世界里，谈论道德成了幌子，行侠仗义也只是虚无的借口。伊斯特伍德希望能通过这部电影对以往的西部电影进行一次总结，向忠实观众们呈上了西部片的谢幕演出。有一些东西，始终为西部电影所坚信不移；有些东西，则被西部电影尖锐的批判。针尖对麦芒的冲突始终贯穿于西部电影中，而到最后，老牛仔为我们表现出的却是那种亲历者特有的淡定。吹散左轮手枪的硝烟，而后远眺夕阳，最后的牛仔带着无限感慨与虔诚消失在地平线。被誉为影史上最后一部西部片的《不可饶恕》，为我们讲述的不再是英雄童话，而是陈述了一个关于"灵魂永远没有垂暮之年"的启示。

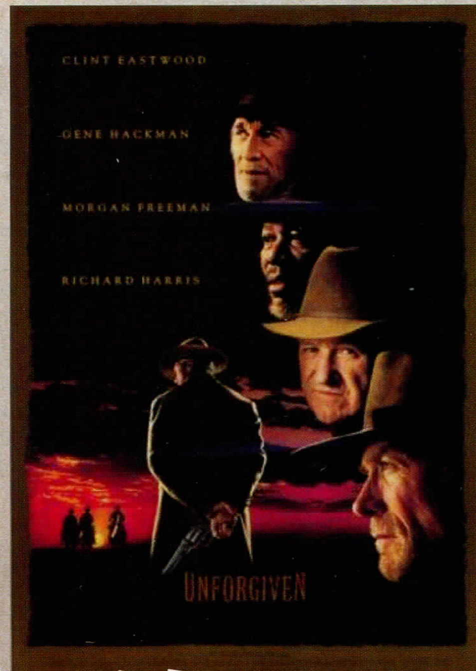


→镖客系列为我们呈现了最为典型的西部英雄神话，当年的英俊小生也凭借此系列一炮走红





↑导演里欧那对于影片中各个角色的深入性格刻划令人叹为观止，把握影片的功力由此可见一斑



那些不朽的西部传奇！



游戏世界中的狂野大西部：

西部题材由于具有极强的美国本土化特性，所以以西部为主题的游戏不如其他一些类型的游戏种类那么丰富，大多也都是美国本土厂商制作。成品游戏的素质也良莠不齐，同时不乏滥竽充数的骗钱之作。但是游戏厂商是不会放弃任何商机的，更何况西部文化中极强的个人英雄主义以及广袤的世界观也为各大游戏厂商提供了充足的制作素材，于是，大批量的西部游戏还是流到了你我的面前。虽然在中国的我们和美国西部有着很大的文化差异，但不可否认的是那些记忆中的西部游戏确实极大的满足了我们儿时的英雄梦。好的，接下来就让我们盘点和回顾几款游戏史上的经典西部游戏吧。

荒野枪手 《Wild Gunman》

在属于八零后的童年FC回忆中，这款任天堂于一九八零年代发售的射击游戏绝对可以算得上是一款实打实的西部游戏。游戏中集合了西部文化的一些要素，例如说游戏场景中的戈壁、大仙人掌和具有西部风格特色装扮多名出场人物。从本作的精细画面表现可以看出，游戏制作组在当时的制作条件下已经达到了极高的水平。

游戏分为两个模式，分别为打靶模式和决斗模式。在决斗模式中，玩家将面对臭名远扬的恶棍牛仔或者墨西哥劫匪，必须掌握好开枪的时机才能获得最终的胜利。值得一提的是，为了凸显西部氛围，游戏对神奇的枪法有着着重的表现，玩家在击败对手时一般表现为把对方的帽子打飞或者裤子打掉，这一搞笑场景为玩家们平添了不少乐趣。

作为任天堂第一批使用光枪周边的射击游戏，这款作品即使被称为当时射击游戏的巅峰也毫不为过。另外，有不少玩家正是通过这款作品而转变成为西部游戏粉丝的喔。





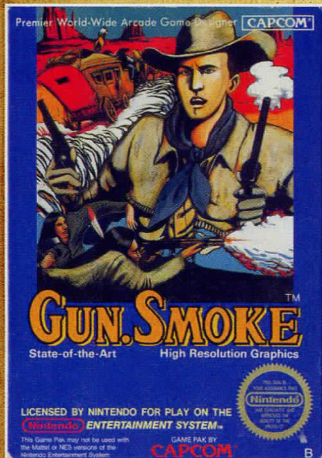
你是否还记得当年在电视机前和伙伴抢夺光枪时的情景

荒野大镖客 《Gun Smoke》

这款游戏的剧情故事发生在1849年的美国，一个臭名昭著的强盗团伙洗劫了希克斯维尔镇，黑暗在这里弥漫开来，人们都在等待英雄的到来！你，对，就是你，还不赶快拿起手柄去维护世界和平（笑）。玩家所扮演的赏金猎人的最终任务就是救民于水火中，当然，如果能顺带拯救一两个美女就更好了（跑题了，好孩子千万不要模仿）。

其实本作为Capcom于1985年发售的同名街机游戏的FC家用机移植版，在内容上最大程度的保持了同街机版的一致，操作系统和手感则与《古巴英雄》很相近。本作可以说是从里到外无不透露着西部的味道，特别是游戏中首创的骑马开枪射击系统更是让玩家们大呼过瘾。

这款游戏当时的中文译名也叫《荒野大镖客》（可见里欧那同名电影对后世的巨大影响力），它的游戏配乐十分出色，作为游戏中的一大亮点至今仍让很多老玩家念念不忘。值得一提的是，本作其实就是前不久由RockStar发售的《荒野大镖客 救赎》的前身，在后文中将有详细的说明。



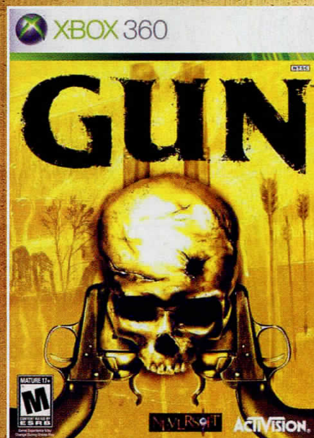


当熟悉的音乐在耳边再次响起时，又有多少人能不被感动

枪 《Gun》

本作由Activision跨PS2/Xbox/Xbox360多平台发售，并由以《托尼霍克滑板》而闻名于世的NEVRSOFT操刀开发制作，是一款与GTA类似的高自由度动作游戏。玩家可以在游戏中四处自由探索，既可以参与与剧情息息相关的主线任务，也可任意选择参加同样魅力非凡的丰富支线任务。本作的游戏内容内容同样十分暴力（真是混乱的西部啊），玩家可以用散弹枪将马背上的敌人击飞、用绑着炸药的箭将对方炸得支离破碎或者用战斧与对方进行一对一近距离互砍。战斗部分多以第三人称视点射击游戏为主，而当你将一定数量的敌人爆头之后，就可以将特殊槽蓄满，释放类似于死亡之眼的“Quick Draw”模式，进入第一人称视点状态。

总问言之，本作的模仿痕迹十分明显，无论是游戏画面还是操作系统都没有太大的突破，剧情方面也十分老套，充其量只能算是对于RockStar的仿制品。但是本作敢于横跨两个时代的不同平台发售，则充分表现出了Activision跨时代发展的决心。





就游戏制作水平来说，本作并不能说不好，只可惜RockStar已经走在了前面。

狂野西部：生死同盟
《Call of Juarez: Bound in Blood》

与之前在次世代平台上所推出的西部游戏不同，本作是一款FPS游戏。虽然游戏在自由度方面有所削弱，但第一人称视角所特有的代入感才正是本作的精髓所在。本款游戏由Techland制作，并由育碧于09年6月30日发售，游戏将让玩家置身于美国南北战争和与墨西哥的战事等故事背景中，一路从墨西哥至美国乔治亚州展开冒险旅程。无论是在广阔的原野上纵马飞驰还是深入敌后英雄救美，本作完美再现了西部片中的许多经典桥段，次世代平台的强大表现力更使得这款游戏就像一部真正的西部电影。

而本作游戏系统上的最大突破就在于引进了单关双线模式，即每关开始时选择出演的主角，不同的主角在同关中的作用与过关方式不仅不同，对剧情的发展也产生着影响。就如同游戏标题《生死同盟》一样，游戏可以最大程度地让玩家体会到与"兄弟"一起并肩战斗的豪爽感。

另外，值得一提的是，本作虽然为第一人称射击游戏，但却像其他第三人称的西部游戏那样，除了主线剧情还为玩家准备了丰富有趣的支线任务，而这些支线剧情往往也都有一个独立的小剧情，游戏制作方对于广大玩家的诚意可见一斑。

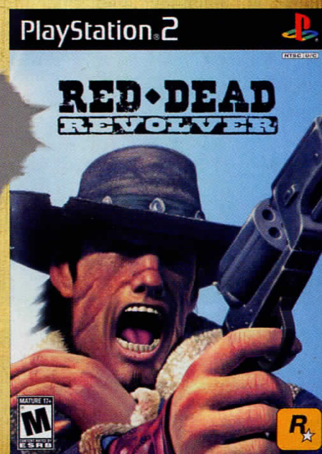


火爆的爆炸场面贯穿于游戏始终，能与兄弟并肩作战更是豪情盖天

血腥左轮
《Red Dead Revolver》

其实，本作就是前不久由RockStar发售的"荒野大镖客 救赎"《Red Dead Redemption》的前作，也是当年FC平台上"荒野枪手"《Wild Gunman》的续作。（有点像顺口溜，总之呢，就是这一系列的第二作啦。）后来，这款作品的开发权几经波折最终由Capcom转让给了RockStar 。

让人们期待以久的本作最终于2004年与广大玩家们见面，它继承了Rockstar的一贯制作风格：并不华丽的画面反而让玩家有一种沧桑感和荒凉感，很好的契合了游戏的主题，而露骨的暴力表现也与GTA系列相得益彰。本作除了以复仇为主线的剧情模式外，还包含了"猎人模式"和"对战模式"，游戏玩法可谓丰富，为本作的游戏性增色不少。同时，在游戏系统上，该系列后来大放异彩的"死亡之眼"（DEAD EYE）系统已经在本作初见端倪，对于本系统的合理利用则是玩家过关斩将的关键。动作要素也在本作得到了大幅度的丰富和强化，特别是马战方面令人印象尤其深刻，玩家除了在骑马的同时可以瞄准射击之外，还能在马背上杂耍般躲避敌人的子弹，坐骑和敌人的AI都很不错，战斗时的代入感和刺激感都被凸显的魄力十足。游戏中浓郁的西部风情气氛营造更是让很多喜欢西部片和体验侠枪牛仔生活的玩 家流连忘返，本作绝对是一款值得推荐的西部游戏。



落日骑士
《Sunset Riders》

说起《落日骑士》可能没人知道是哪一款游戏，但若要提起当年街机厅中一款叫做《西部牛仔》的游戏，在国内经历过街机厅时代的玩家们一定是无人不知、无人不晓。不错，本作当年的官方译名为《落日骑士》，但在国内则被街机玩家们冠以了一个最简单直白也最好记忆的名字——《西部牛仔》。本作是Konami于1991年发售的街机游戏，其中有四名牛仔角色可供玩家挑选，游戏以具有革命性的画面表现力为玩家呈现了一个真实的西部世界。无论是从酒馆中走出的美女还是牛仔所肩扛的钱袋，抑或失去控制疯狂的奔牛，游戏中的每一个细节都别具匠心西部味十足。

甚至可以说，上世纪九十年代在中国大街小巷的各色游戏厅中，又有哪一个少得了《西部牛仔》呢？本作在街机厅中的超高人气可见一斑，同时也开创了横版卷轴类射击清版游戏的新时代。由于本作的优秀素质和在玩家中的良好口碑，后来也被移植到了SFC和MD上。但由于当时家用机机能所限，无论是SFC和MD都没能完美复刻原作的精髓，在游戏画面和游戏系统上都有着较大程度的缩水，实际游戏性也大打折扣，因此没能取得原作般的成功。



→当年有不少玩家为了能玩到本作而在街机厅中排队等待

致命杀手
《Lethal Enforcers》

PS时代的西部主题游戏作品可谓乏善可陈，鲜有令玩家们满意的大作面世。这款《致命杀手》也是Konami的街机移植作品，与之前的《荒野枪手》同为光枪射击游戏。玩家则扮演一名正义的执法警官，需要独自面对恶势力的挑战来保护人民安居乐业。（为什么一有强大的恶势力出现就只剩警长一个人了，又一部《正午》？）

本作最大的亮点即游戏建模采用了写实的实拍技术制作，游戏画面场景皆以实物为标准，因此在当时的技术条件下具有很强的视觉冲击力。另外，据传言，由于本作完全写实的游戏感觉，在游戏发售后甚至有有美国警署将其作为菜鸟警官的仿真射击训练程序。



牛仔，传奇的时代结束了，他们终究如同之前的历史一样将要被后续的时代洪流所淹没，最后他们的故事也终归成为传说。那之后他们所生活的土地上就会有四通八达的铁路交通网，有司法健全的社会制度，有善于遗忘过去的人民安居乐业。复仇者的呼喊和挂在墙上生锈的左轮手枪一起淡出在广袤的平原上，从此只在人们心中作响。

是否总有一天，我们会回到那个再也熟悉不过的地方，迎面的故人不及问好，迎面的往事尽在前尘的河流中再度重来，只是我们已经不能重温旧梦，每个人的面前都还有那么长的路要走。谁还会再偶尔提及从前，是你还是我，以及我们都错过的那个梦，一场关于英雄与自由的梦。

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
7.01-7.31

32分

战国BASARA 3



PS3 Wii

CAPCOM
2010年7月29日发售 1~2人
ACT 12岁以上

本作是BASARA系列在次世代平台的首个正统续作，以德川家康与石田三成的二分天下之战为故事背景，玩家可以操控日本战国时期的知名武将驰骋于古战场之上。游戏中新增的战场素材收集要素是武器等装备生产和强化的关键。

推荐人群
喧哗动作游戏爱好者；
声优控；
究极耐心派；
日本战国历史爱好者以及同名动画的腐女粉丝们

31分

重装机兵3



NDS

角川Games
2010年7月29日发售 1人
RPG 12岁以上

继1993年SFC版推出《重装机兵2》以来，以近未来世界为舞台的著名RPG系列《重装机兵》终于在相隔17年后以《重装机兵3》正式续作的形式登陆NDS。这次3代将会通过提供丰富多彩的枪械、火器和战车等重武器来让玩家和同伴们一起为打倒敌人而战。

推荐人群
希望寻找童年美好回忆的怀旧玩家；
喜欢自由式RPG的玩家；
机甲战车迷们

主任 肥皂



俗话说，"爱之深，恨之切"，这话一点都不假。在这个大作匮乏的暑期，本来就指着老卡的《战国BASARA3》过活了，结果却让老卡给我从头到脚浇了个透心凉，看这架势，老卡是铁了心想逗玩家们这一回了。作为一个动作游戏饭、一个美式游戏饭以及一个硬派游戏饭，过于追求完美的游戏性格使我对游戏的评价极其容易极端化，因此，我也十分荣幸的当选为"非正常人类游戏研究中心"初代主任，以后大家多多关照，也欢迎大家积极地参与到我们伟大而又平凡的研究事业当中来。

作为喧哗战国斗剧《战国BASARA》系列的正统第三作，本作凭借其一贯的恶搞风格和华丽打斗场面仍然受到了系列粉丝们的热烈追捧。在表现力方面，Wii版的画面尚能令人满意，但PS3版则令我大失所望，特别是在双人分屏游戏时基本看不出两个平台的机能表现差别。作为一个铁杆卡饭，唯一使我满意的就剩游戏中的搞笑剧情了，不得不说，老卡啊，你太调皮了。

啥也不说了，玩到本作之后，肥皂我已经抑制不住胸中喷涌的心情而开始大口干嚼薯片了。遥想当年，能吸引我在半夜三更偷偷潜入客厅玩我游玩的游戏就只有该系列在FC上的首作了。本作的画面虽然相当一般，但绝对掩盖不了这款游戏的独特魅力，丰富的收集要素让人流连忘返。在距离FC首作发售的21年后，让我们再次并肩追逐少年的梦想吧。

科员 小沛



应读者要求，"非正常人类游戏研究中心"正式成立！感谢中心主任没有把我列为"被研究对象"。小沛对于游戏的偏好不是非常强烈，虽然最喜欢格斗类、动作类，但对其余类型绝对不排斥，相反，一些好的作品当然也会细细研究。本期研究的5个游戏虽然有些已经发售一段时间了，但因为最近属于游戏淡季，所以也有必要再拿出来说一下，起码这些游戏是编辑部里比较流行的作品，相信也是大家近段时间比较常玩的。本栏目也有博客版哦，大家积极参与评价吧。

这个游戏的优缺点也太分明了吧。先说说缺点：首先游戏模式少，大斗技场取消了挺可惜的；其次人物少，16个很不厚道，有些喜欢的人物明明出现了，却不能使用！肯定还要出《英雄外传》骗钱！最后就是画面太糙！特别是杂贺众的脸，PS水准？不过我还是要给8分！因为打起来很爽，手感好，耐玩，绝对能掉这两年的"无双"系列！这就够了。

本作看来颇具"争议"啊。说实话，画面很一般，GBA都可以胜任。但是！一款游戏的好坏绝对不能只看画面，这个系列的经典程度绝对不是盖的，而且新作继承了系列一贯的独特系统和世界观，绝对值得一玩。本作的收集要素很多，包括全战车、宠物等等，刷钱也很有乐趣。另外，像队伍的配置等方面很有策略性。画面设计的怀旧感很赞！

清洁工 赤银



最近游戏积累得太多了，从上期截稿前就一直在玩的LAST RANKER、Fate/Extra、诡计逻辑1，到本次要做攻略的初音DIVA2、战BA3，目前想玩但是PSP已没空间的伊苏vs空轨、恋爱少女与守护之盾等等，该玩哪个实在令人很伤脑筋。而且貌似这种情况一丝改善的趋势也没有，进入8月份后A.C.E.R、猎人猫村和皇牌空战接踵而至，加上PC平台7月底的Muvluv Alternative Chronicles Vol.1，8月末的STEINS；GATE、君がいた季节，似乎我永远没有补课完结的那一天了。

本次的BASARA3很不错，虽然最喜欢的织田一家只剩信长公兄妹苟活于世，其他好用的武将也有很多只让看不让用，不过16只还算够用了。固有技的多重装备很实用，善于切换之后有种恶魔五月哭般的华丽。唯一不满的是好多实用的道具被取消了，譬如用血量换一次BASARA技的代偿的纽带，而且人物专用道具要通关4次外加4个道具栏装备，实在太奢侈了。

要问我这个游戏为什么分这么低呢？因为这个游戏我不玩。要问我为什么不玩呢？因为我不喜欢。首先没有声优这一点在我的心理印象上已经大打折扣，人设虽然设定图上看来还好，不过游戏几乎见不到全身像也就没有意义了，画面、剧情和系统也都中规中矩不合胃口。同为NDS平台上的RPG游戏，机战OG传说可以说和它是两个极端。玩游戏果然还是要有爱才行。

被研究 宇多田



这阵子因为要写香蕉3的攻略，所以每天都泡在此游戏里面，虽然BASARA是我很喜欢的游戏，但是要你每天玩十几个小时，再好的游戏也会感觉恶心啊～再加上重装机兵的攻略，这阵子的空余时间完全献给了这两个游戏，还好最近没有什么自己喜欢的游戏发售。话说自己好久没有玩WE了，我心爱的意大利出局让我对足球产生了排斥期，不过估计过一阵子又会变成一个熬夜看球的球迷了，没办法的事情啊。OK，我回去继续被人研究了，以上！

本作画面没有想象中进化的多，也算是PS3、WII双平台的弊端。另外之前很多角色不能使用，这让老玩家接受不了，还好新人方面手感不错，剧情模式加入了分支路线的设定，虽不再像前作单调，但分支多的可怕，想完美绝对是个体力活。西川贵教演唱的OP依旧动感十足，倒是ED本人觉得很一般，最后要说：看样子老卡是死了心要出《英雄外传》骗钱了。

时隔17年的续作，NDS画面不能过分期待，游戏方面多种战斗模式很好的解决了RPG战斗单一的问题，赏金首的讨伐，战车收集等等使得游戏自由性大增，这也是继承了MM一直以来的风格。在如今这个游戏快餐化的社会，有勇气拿出十几年的金字招牌做续作，这是很考验公司胆量的事情，回想一下有多少好游戏都是这样砸了自己的招牌，还好本作没有步其后尘。

研究中心病历：

29分 初音未来 Project DIVA 2



PSP

SEGA
2010年7月29日发售 1人
MUG 12岁以上

本作是由SEGA制作的PSP音乐节奏游戏《初音未来 Project DIVA》的正统续作，主要以当红虚拟偶像女歌手初音未来（初音ミク）所衍生的角色与歌曲创作为主题，并针对内容与系统进行了强化。游戏中连新收录的歌曲在内共有30首以上可供玩家游玩。

推荐人群
所有的御宅、死宅
以及比较宅们；
音乐游戏发烧友；
对漂亮衣物无限有爱的MM们

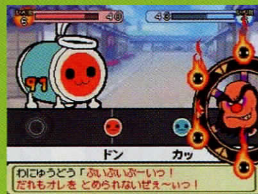
“长按按钮”与“同时按钮”等新操作地添加的确带给了玩家们更“带劲”的游戏感觉，但是在游戏时不知会从哪个方位飘飞过来的旋转光标却让我感到很头晕啊。本作中最为让我感兴趣的莫过于经过全面翻新的编辑模式了，尤其是相对前作增加了两倍的动作种类，试想下，让可爱的主角随着自己所亲手编排的节拍而悦动是多么惬意的一件事啊（笑）。

初音的人气越来越高，虚拟偶像的影响力绝对不容小视。在这个作品中，初音和巡音的合作肯定让fans们非常满意，她们时唱时跳充满动感。另外本作的舞台也挺漂亮，尽管对于音乐游戏来说不是关键，但锦上添花的作用不可忽视。相对于其他音乐游戏来讲，本作的收集要素相对前作大大加强，比较细致。不过这个作品还是偏fans向了一点。

初音作为大众偶像虚拟歌姬可以说人气是毋庸置疑，本作作为音乐游戏素质也还不错，不过喜欢听的歌有好几首没有加入实在有些残念。虽然眼花缭乱的满屏飞按键有些喧宾夺主，但房屋家具、壁纸等等收集要素和换装系统都使人眼前一亮。前作的话我会给8分，而本次进化后的DIVA2虽然要更好，但比起BASARA3果然还是要差之，姑且算8+好了。

我虽然不擅长音乐游戏，但却一直对此类游戏很着迷，再加上本宅对MIKU酱实在是没有抵抗力。看着按键飘过来的感觉和其它音乐游戏感觉大大不同，不过还是一下子适应不了，看一会眼睛就会感觉很疲惫，要多玩一会适应一下。这里要说一下此类游戏真的不适合长时间游戏，对眼睛的伤害比较大，看着赤银为了本期初音的攻略拼命游戏，那小眼睛都要掉出来了...

31分 太鼓达人 轰隆隆！妖怪大决战！



NDS

NBGI
2010年7月1日发售 1~4人
MUG 全年龄

本作作为《太鼓达人》系列在NDS掌机平台上所推出的第三作，承袭了该系列作品的的双鼓棒（触控笔）玩法。乐曲库收录了超过50余首的多种类型乐曲可供玩家挑战。游戏中还提供了与妖怪展开太鼓热战的新冒险模式“妖怪大决战”。

推荐人群
下到八岁上至八十岁凡是想要获得休闲感觉的男女老少们；
急需和女朋友找到共同话题的恋爱苦手；
老音乐发烧饭们

老少皆宜的太鼓达人又回来了，本作招牌式的休闲玩法以及出色的游戏性足够让玩家们感到满意，再加上囊括了POP Music、儿歌、怀旧游戏动漫音乐和世界名曲等诸多曲目在内的丰富自带乐曲库，NBGI这回估计又要自己没事偷着乐了。另外，是谁说太鼓达人系列只为轻度玩家设计，本作在最高难度下的挑战实在令人抓狂。

个人认为用触摸屏打鼓实在很不舒服，还是按键好些，但这不算毛病。曲目是这个系列的关键，本作确实没让人失望，50首绝对够了，而且新歌很多。里面的类似RPG的模式非常赞！大大增加了游戏的耐玩度，特别是战斗方式，凸显了太鼓特色。不过唯一可惜的是，NDS上的这几个作品都没有收录“mini game”模式，这一点实在有点可惜。

太鼓作为一款音乐游戏素质一向比初音要高，尽管和初音相比过于简单，难度中的简单和普通纯粹是给人刷金冠全良用的，感到有些节奏手感的也只有难和鬼难了。而说起DS上的本作实在令人不敢恭维，风格系统模式都和前作如出一辙完全没有任何改进的迹象，而且本次的歌几乎没有几首好听的。作为批判这种不思进取糊弄观众的行为，还是给8-就够了。

NACMO老牌音乐游戏，继续着自己可爱的风格，本作收录的音乐说实话我还真不怎么感冒，唯一感动的就是有咱家MJ的歌，这就足够了！游戏方式还是和之前NDS的太鼓达人一样，鬼难度一如既往的变态，对于我这种音乐游戏苦手来说真的很郁闷，每日道场到后面的难度也是相当的令人发指，不过如果对自己水平有自信的话可以挑战一下。最后，把本作推荐给有NDS的MM。

31分 火炎纹章 光与影的英雄



NDS

NINTENDO
2010年7月15日发售 1~2人
SRPG 12岁以上

2010年是火纹系列自诞生以来的第20周年，本作作为该系列在SFC上第一作《纹章之谜》的复刻版，在游戏系统方面将会得到大幅度的进化，玩家在游戏中可以自定义角色，这一设定则极大的丰富了本作的游戏性。

推荐人群
喜欢思考、敢于挑战自我的玩家；
战棋类游戏爱好者；
对火纹系列不离不弃的忠实粉丝们

又见火纹的复刻版，不知火纹何时才能推出让粉丝们期待已久的真正意义上的具有突破性的新作。本作的人设的确很不给力，完全没有摆脱上个NDS平台复刻的阴影嘛。新加入的“不死模式”一反老火纹的原有传统，系列老玩家可能会在游玩时感到一时不适。不过看在本作新增了自定义角色新要素的诚意和“火纹”这块老招牌的份上，还是力挺一下吧。

居然还有人抱怨本作画面？天哪，能看到新作就谢天谢地了！现如今的战略模拟游戏呈整体下降趋势，像《机战》系列，好久都没一款像样的作品了。而本作保持了系列一贯的高品质，隐藏要素丰富，战略性强，剧情线路多，而且还非常贴心地设计了“不死人模式”。我唯一的希望就是在战斗时可以增加画面特写，就像《机战》的那种大魄力画面。

说实话这也是我不玩的一作，大概是我对这种多职业需要凹点RPG有所抵触也说不定。人设不讨巧，战斗画面也好简陋，话说我真的没有什么要支持它的要素。有些人可能会说：你不玩没有发言权，但是作为一个游戏没有能力吸引玩家去玩它那它便可以说是失败的。火纹作为一款经典战棋游戏或许在多数人那里它成功了，但在我这里它是失败的，仅此而已。

作为火纹死忠，不太适应自己创造角色和王子冒险这设定，但是玩了一阵子反倒觉得这设定不错，有种创造自己游戏分身的感觉。游戏画面就不说什么了，NDS平台要求画面也不实际，游戏好玩就可以。不过总觉得火纹系列一直在同一个圈子里来回的绕着，找不到什么太好的突破。这样子下去难道要一直复刻旧作吗？如果是的话那只会砸了这招牌。

作为一个不是天天都写日记的人，一般情况下我只有在盛怒或者极悲或者至喜，反正就是情绪极端化的时候才会在某处用夸张的字眼写些内容。最要命的是，作为一个闯关族，出于对自己所挚爱游戏的执拗，经常伴随着喷涌的心情写出一篇事后读起来必定会觉得“非正常”的东西，留在纸上，成为自己的疑案。相信很多朋友都有像我一样的感受，那么好吧，研究中心就是你今后的归宿。

大家好，小编评分板块经过我们的大力改良，现在终于全新回归啦，鼓掌~作为研究中心的主任，肥皂欢迎大家今后把自己同样“非正常”的文字与感受发给我们，当然，仅限于游戏点评喔。以后每期我们都会在博客上给出几个游戏供大家探讨，如果您的观点够有新意、够让人信服，那么就有机会出现在新一期电软上。并且随着闯关族们精彩评论地增多，我们也会腾出更多的版面来刊登民间研究报告。

你爱一款游戏爱得天昏地暗，请到研究中心来；你恨一款游戏狠得咬牙切齿，那么也请到研究中心来。最后，我喜欢下雨，因为这能让我思考。这里，只属于闯关族，这里，只属于你我。

评分细则：

- 40满分——能研究我们的患者
- 36~39分——完全康复的患者
- 32~35分——轻度康复中患者
- 28~31分——轻度抑郁型患者
- 24~27分——深度妄想型患者
- 24分以下——深度暴力型患者

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

看到有读者询问上期杂志是否出错，误把6月后半月的游戏发售信息留下来了，这里我想澄清一下。话说新作发售表的用途是什么？难道不是想要玩游戏的时候查看一下最近出了或是将要出什么新游戏？那么为了前一个目的把近一个月以来的游戏列表留下并不为过吧？大家如果有不同的意见或是想法还请提出来，我会尽量以大多数人希望的方式进行改进的。谢谢。

PS3 PlayStation 3

2010年7月			
01日	苍翼默示录 连续变换	FTG	Arc System Works
08日	★白骑士物语 光与暗的觉醒	RPG	Level5
08日	脱狱潜龙 惩罚（日版）	ACT	Volatile
15日	实况力量棒球2010	SPG	Konami
22日	剑、魔法与学园2G	RPG	Acquire
22日	疾驰残影	RAC	Square Enix
27日	诸神之战（美版）	ACT	Game Republic
29日	★战国BASARA3	ACT	Capcom
2010年8月			
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
19日	★异世纪传说A.C.E R	ACT	NBGI
19日	超次元游戏 海王星	RPG	Idea Factory
24日	凯恩与林奇2 伏天	ACT	Io Interactive
24日	黑手党2	ACT	2K Czech
31日	★丧尸围城2（美版）	ACT	Blue Castle Games
2010年9月			
02日	★丧尸围城2（日版）	ACT	Blue Castle Games
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
14日	★前线任务 进化（美版）	ACT	Square Enix
16日	★前线任务 进化（日版）	ACT	Square Enix
16日	★前线任务 进化（日版）	ACT	Square Enix
21日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Neversoft
22日	赛马大亨7 2010	SLG	KOEI
24日	★特洛伊无双	ACT	KOEI
24日	★孤岛危机2	FPS	Crytek
30日	三位一体龙士传说 零	RPG	KOEI

XB360 XBOX360

2010年7月			
01日	苍翼默示录 连续变换	FTG	Arc System Works
06日	镇压2（美版）	ACT	Ruffian Games
08日	镇压2（日版）	ACT	Ruffian Games
08日	脱狱潜龙 惩罚（日版）	ACT	Volatile
27日	诸神之战（美版）	ACT	Game Republic
29日	最高指挥官2	RTS	Gas Powered Games
29日	阿格雷斯特战记ZERO	SRPG	Idea Factory
29日	强袭魔女 白银之翼	STG	Gulti
29日	秋之回忆 誓约的记忆	AVG	5pb
2010年8月			
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
24日	凯恩与林奇2 伏天	ACT	Io Interactive
24日	黑手党2（美版）	ACT	2K Czech
26日	我的新娘 只属于你的新娘	SLG	Idea Factory
27日	黑手党2（欧版）	ACT	2K Czech
31日	★丧尸围城2（美版）	ACT	Blue Castle Games
2010年9月			
02日	★丧尸围城2（日版）	ACT	Blue Castle Games
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
14日	★光环 致远星（美版）	FPS	Microsoft
14日	★前线任务 进化（美版）	ACT	Square Enix
15日	★光环 致远星（日版）	FPS	Microsoft
16日	★前线任务 进化（日版）	ACT	Square Enix
21日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Neversoft
24日	★特洛伊无双	ACT	KOEI
24日	★孤岛危机2	FPS	Crytek

Wii W-i-i

2010年7月			
06日	击打革命	SPG	Alpha Unit
06日	剑斗士传奇	ACT	High Voltage
06日	神偷奶爸	ACT	D3 Publisher
08日	Wii Party	ETC	Nintendo
15日	大家的拉拉队2	MUG	NBGI
15日	勇者斗恶龙 怪兽战斗之路VICTORY	CAG	Square Enix
22日	影之塔	ACT	Hudson
29日	★战国BASARA3	ACT	Capcom
2010年8月			
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
03日	迪士尼想唱就唱 家庭合唱	MUG	Disney Interactive
05日	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	Tetris Online
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
26日	一闪女皇	FTG	MileStone
31日	★银河战士：另一个M（美版）	ACT	Nintendo
31日	侦探家族	PUZ	Wideload
2010年9月			
02日	★银河战士：另一个M（日版）	ACT	Nintendo
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
21日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Neversoft

NDS Nintendo Dual

2010年7月			
01日	Elminage 2 DS 双生的女神与命运的大地	RPG	STARFISH-SD
01日	★太鼓达人DS 轰隆妖怪大决战	MUG	NBGI
01日	闪电十一人3 面向世界的挑战	RPG	level5
01日	数码宝贝物语 失落的进化	RPG	NBGI
06日	神偷奶爸	ACT	WayForward
08日	牧场物语 双子村	SLG	MMV
11日	★勇者斗恶龙9 星空的守护者（美版）	RPG	Level5
15日	★火炎之纹章 新纹章之谜 光与影的英雄	SRPG	Intelligent System
15日	舞动大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇	AVG	Bandai
22日	家庭教师 Hitman Reborn！DS火焰对战XX	FTG	Takara Tomy
22日	妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	FTG	Hudson
22日	电车GO！特别篇：复活！昭和的山手线	SLG	Taito
22日	六角猜谜2	PUZ	NBGI
29日	假面骑士战斗 卡片大战	TBG	NBGI
29日	Let's漫画家DS Style	AVG	columbia
29日	巫术 忘却的遗产	RPG	Genterprise
29日	★重装机兵3	RPG	角川Games
2010年8月			
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
05日	宝石宠物：来魔法房间一起玩游戏	SLG	MTO
05日	超恐怖故事DS 青之章		
05日	光之美少女 打扮合集	ETC	NBGI
05日	俄罗斯方块聚会：豪华版	PUZ	Tetris Online
05日	海豹宝宝3：好多小可爱	SLG	columbia
05日	战斗之魂DS	SRPG	NBGI
19日	变身公主偶像DS	ETC	SEGA
2010年9月			
02日	忍者乱太郎 学年对抗战猜谜之段	PUZ	Russell
09日	海贼王 巨人之战	FTG	NBGI
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
18日	★口袋妖怪 黑白	RPG	Pokemon
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	AVG	ARC SYSTEM WORKS
30日	★大神传 小小太阳	ARPG	CAPCOM
30日	强袭魔女2治愈治疗致松软	AVG	角川书店

PSP Playstation Portable

2010年7月			
06日	神偷奶爸	ACT	Monkey Bar Games
08日	时间幻想	ARPG	Opus Studio
08日	便利店 携带版	SLG	Hamster
15日	桃太郎电铁组队战 爱、友情、胜利之卷	ETC	Hudson
15日	实况力量棒球2010	SPG	Konami
15日	凯蒂猫的打砖块游戏	PUZ	Dorasu
15日	★最后的战士	RPG	Capcom
15日	武装神姬 战斗大师武装神姬	ACT	Konami
15日	火影忍者疾风传 羁绊驱动	ACT	NBGI
22日	★Fate/新章	RPG	MMV
22日	诡计对逻辑：第一季	AVG	Chunsoft
22日	S.Y.K新说西游记 携带版	AVG	Idea Factory
22日	真·怪兽之王Final EX~无垢的叹息、天冥的灾祸~	RPG	SystemSoft Alpha
29日	花归葬	AVG	HaccaWorks
29日	第二物语~她的夏天、15分钟的记忆~	AVG	日本一
29日	NEOGEO英雄 终极射击	STG	SNK Playmore
29日	恋爱少女与守护之盾	AVG	PortableAxl
29日	★初音未来-Project DIVA2-	MUG	SEGA
29日	GA艺术科美术设计班 闹剧仙境	AVG	Russel
29日	★伊苏vs空之轨迹	FTG	Falcom
2010年8月			
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
05日	简单2000系列PORTABLE Vol.1：THE 麻将	TBG	d3p
05日	简单2000系列PORTABLE Vol.2：THE 将棋	PUZ	d3p
05日	简单2000系列PORTABLE Vol.3：死人头弗雷德	ACT	Vicious Cycle
05日	我们的生存游戏 生存对战	STG	BESTMEDIA
05日	风暴情人	AVG	VRIDGE
05日	尸体派对	AVG	Team GrisGris
05日	★幻想传说 换装迷宫X	RPG	NBGI
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
12日	家族计划	AVG	Contents Traffiic
12日	偶像雀士4	TBG	Jaleco
12日	花归葬	AVG	PROTOTYPE
19日	真·翡翠水滴 绯色欠片2	AVG	IDEA FACTORY
26日	★怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村	ACT	Capcom
26日	★皇牌空战X2：联合攻击	STG	NBGI
26日	地狱犬计划	FTG	MileStone
26日	薄樱鬼随想录：携带版	AVG	Idea Factory
26日	双樱~春日阳光~ さくらさくら -HARU URARA-	AVG	PIACCI
26日	狂热柏青哥P CR铁拳传	TAB	DORASU
26日	二世之约	AVG	Idea Factory
2010年9月			
02日	死神：魂之热斗7	FTG	SCEJ
02日	白色呼吸	AVG	PIACCI
16日	蓝色妖姬骑士团 妖精和苍瞳的战士们	SRPG	日本一
16日	诡计对逻辑 第二季	PUZ	SCEJ
22日	无头骑士异闻录 三分天下	AVG	ASCII Media Works
22日	赛马大亨7 2010	SLG	KOEI
22日	★黑豹 如龙新章	ARPG	SEGA
22日	真恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 魏篇	AVG	Yeti
22日	真恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 蜀篇	AVG	Yeti
22日	真恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 吴篇	AVG	Yeti
30日	祝福之钟声 携带版	AVG	角川書店
30日	轻音！放学后演唱会	MUG	SEGA
30日	星座彼氏：夏 携带版	AVG	honeybee
30日	绯色的欠片：新玉依姬传承 携带版	AVG	Idea Factory
30日	★英雄传说 零之轨迹	RPG	FALCOM
30日	龙珠TAG VS	FTG	NBGI

PS3 异世纪传说R

交差穿越的萝卜世界 以R之名重生

距离上一作发售已经过去了三年，异世纪传说ACE终于以R之名重生，正如主题曲Re：birth之意，本次加入的机体作品几乎绝大部分都是新系列也更加说明了这一点。与前几作不同，往年占据大多数席位的高达与其他怀旧系列机体纷纷退场，本次的登场作品以近几年的人气作品为主。包括全金属狂潮、高达SEED Destiny，更有初次登陆机战类作品的CODE GEASS 反逆的鲁路修R2、超时空要塞F以及创圣的大天使，加上机战OG机体的首次客串可以说是阵容极为强大。PS3平台上的画面比起前几作有了质的提高，进化的系统，在3D中再现动画中的各种场面，实在是令人热血沸腾。对于喜欢机战、未确认浮游快感以及相关动漫作品的玩家来说，可以说是今夏不可错过的一款热斗盛宴。



PSP 幻想传说 换装迷宫X

PSP经典复刻 传说中幻想的传说

本作可以说是《幻想传说X版》和《换装迷宫X》两个游戏重制版的合集，时隔多年又一次看到藤岛康介大师的人物再次回归，着实有一番感动在心头。游戏本身《幻想传说》作为06年PSP版《幻想传说》的加强版，保持了原风格下对战斗系统进行了大幅的强化，术技特效也都进行了重制效果更为华丽。而复刻十年前GBC上的《换装迷宫X》则是完全脱胎换骨，人物造型与战斗系统全部焕然一新，并且新增加了总数超过80种以上的服装和全新御姐人物。

相信对于传说系列的玩家来说又将是必玩的一作，而新玩家能够借此走进传说的世界也是一个不错的选择。



郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PSP 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
900 北京鼎好	1600 北京报价	1700 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1600 上海报价	1550 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
900 广州报价	1600 广州报价	1900 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PSP手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	160G记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	300 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	300 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年8月30日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

●消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖



本公司创立于1988年，20多年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000主机：1380元 ★PSP3000主机：1550元
★NDSL主机：780元 ★NDSI主机：1100元 ★Wii主机：1420元
★PS2 9万系主机：780元 ★120GB薄版PS3主机：2250元
★XB360（双65纳米）主机：1760元 ★PSP GO主机：1580元
★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008
★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理
★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

北京鼎好信诚游戏精品店



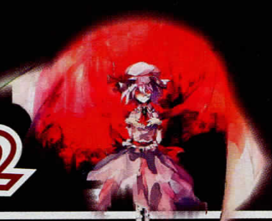
本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店仅有广安门桥南一家实体店，中关村并无分店，请消费者注意辨别。
本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！
★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2320元
★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元
★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元
★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元
★PSP1000经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：980元
★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1850元
★PSP3000 二厂套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元
★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1550元
★PS Ⅱ 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元
★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元
★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元
★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元
★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1180元
★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）
本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏，价格欢迎电询!
本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费
★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053
★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C
★乘车路线：5路、122路、49路、 410路椿树馆站下
★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。



赤银的红魔MIKU馆DIVA 2

本次不知由于何种阴差阳错，红魔馆被挤成了一页。好吧，没关系，一页有一页的写法。首先把因为另外莫名其妙的缘由同样被挤掉的初音攻略（为什么这期这么多被挤掉的？而且都是你的？又招谁惹谁了么）咳，姑且为大家介绍一下，这位括号里无责任吐槽的是我的现实逃避用假想人格“白银”，和赤银一起为大家主持过两期红魔馆的老朋友了。（主持算不上，不过是你不愿意说的话由我说出来而已）咳咳，言归正传，本期页数紧张，而想在杂志上登入的文字则异常的多？因此某些容易被打压的要素譬如宅或是身为老好人的我就首当其冲成了牺牲品，（姑且不论是否有人打压，话说你们杂志就不能加些页数么）加页也是要列排版计划的，而计划被变化打败则是种类似宿命的劫数，不是区区多了几页能改变的！（别说的那么深奥好呗，再说每次拖稿到最后的你也有脸谈计划么）咳，下一个话题！

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：赤银的红魔MIKU馆 DIVA 2		2010年8月1X日	
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	伪宅版
	铜版纸	无限制	1Page	永远的18岁

【初音攻略】

首先为您带来的是被毙掉的初音攻略节选。其实本来节奏游戏也不需要攻略的？毕竟玩的好坏完全是由技术的熟练与否和对歌曲的熟悉程度所决定。而我能写的也只有收集和称号列表之类的。另外给第一次接触本作而又不看教程的同学一点按键提示：○×△□自不必说，→↓↑←也和它们分别对应，按两侧皆可。游戏中出现含有W字样的大方向键需要左右手同时按下对应按键。再有需要长按键的部分手松开的时机也算一次判定，以上。

本期电击收藏赠品包含此游戏iso

【初音全称号列表】

No	称号名	条件
1	初心者プレイヤー	初期称号
2	初級プレイヤー	全歌曲EASY难度通过
3	中級プレイヤー	全歌曲NORMAL难度通过
4	上級プレイヤー	全歌曲HARD难度通过
5	凄腕プレイヤー	全歌曲EXTREME难度通过
6	マイスター	EASY全歌曲PERFECT评价通过
7	職人	NORMAL全歌曲PERFECT评价通过
8	音の匠	HARD全歌曲PERFECT评价通过
9	絶対音感	EXTREME全歌曲PERFECT评价通过
10`55	★+歌曲名	各个歌曲EXTREME难度通过
56	新米コーディネイター	换装收集率超过20%以上
57	コーディネイター	换装收集率超过50%以上
58	スタイリスト	换装收集率超过80%以上
59	パーフェクトスタイリスト	收集全部换装
60	駆け出しコレクター	房间道具收集率超过20%以上
61	アイテムコレクター	房间道具收集率超过50%以上
62	インテリアコレクター	房间道具收集率超过80%以上
63	パーフェクトコレクター	收集全部房间道具
64	スコアラー	DIVA点数累计100,000以上
65	トップランカー	DIVA点数累计500,000以上
66	ミリオネア	DIVA点数累计1,000,000以上
67	ブルジョア	DIVA点数累计5,000,000以上
68	やりこみプレイヤー	DIVA点数累计10,000,000以上
69	限界突破	DIVA点数累计50,000,000以上
70	超絶プレイヤー	DIVA点数累计99,999,999到達
71	愛しのツインテール	使用ミク演奏成功50回
72	ミク大好き！	使用ミク演奏成功100回
73	純情可憐	使用リン 演奏成功50回
74	リン大好き！	使用リン 演奏成功100回
75	純真無垢	使用レン 演奏成功50回
76	レン大好き！	使用レン 演奏成功100回
77	才色兼備	使用ルカ 演奏成功50回
78	ルカ大好き！	使用ルカ 演奏成功100回
79	アイスクリーム	使用カイト 演奏成功50回
80	KAITO大好き！	使用カイト 演奏成功100回
81	MEIKO親衛隊	使用メイコ 演奏成功50回
82	MEIKO大好き！	使用メイコ 演奏成功100回
83	時給700円	使用ネル 演奏成功50回
84	ネル大好き！	使用ネル 演奏成功100回
85	ツマンネ	使用ハク 演奏成功50回
86	ハク大好き！	使用ハク 演奏成功100回
87	伝説のアイドル	使用咲音メイコ 演奏成功50回
88	咲音メイコ大好き！	使用咲音メイコ 演奏成功100回
89	プロジェクトヘルパー	帮助道具使用50回以上
90	弱腰プレイヤー	帮助道具使用100回以上
91	追っかけ	向各角色送礼物50回以上
92	ラブハンター	向各角色送礼物100回以上
93	交友家	好友登陆数50人
94	コンピレーション	歌曲开放率50%
95	ジユークボックス	歌曲开放率100%
96	みくみくにされてやんよ！	继承前作Project DIVA存档
97	1000曲切り	演奏模式游戏超过1000回
98	エディットクリエイター	自定义歌曲模式游戏时间超过100小时
99	DIVAルームの管理人	收集全部DIVA房间特殊事件
100	はじめてのぱーふぇくと	EASY中1曲达成PERFECT评价
101	パーフェクト製造機	NORMAL中1曲达成PERFECT评价
102	パーフェクトマジシャン	HARD中 1曲达成PERFECT评价
103	リズムマスター	EXTREME中 1曲达成PERFECT评价

【初音全歌曲出现顺序】

1. ロミオとシンデレラ	2. magnet	3. 愛言葉	4. サウンド
↓	↓	↓	↓
5. ココロ	6. packaged	7. 右肩の蝶	8. マージナル
↓	↓	↓	↓
9. The secret garden	10. Just Be Friends	11. ストロボナイツ	12. クローバー・クラブ
↓	↓	↓	↓
13. from Y to Y	14. ラブリスト更新中？	15. Yellow	16. いのちの歌
↓	↓	↓	↓
17. Change me	18. ぽっぴっぽー	19. カンタレラ	20. 初めての恋が終わる時
↓	↓	↓	↓
21. 荒野と森と魔法の歌	22. Dear cocoa girls	23. 巨大少女	24. Dear
↓	↓	↓	↓
25. ジエミニ	26. VOiCE -DIVA MIX-	27. ワールドイズマイン	28. ミラクルペイント
↓	↓	↓	↓
29. moon	30. 天鵞絨アラベスク	31. Innocence	32. 炉心融解
↓	↓	↓	↓
33. ほんとは分かってる	34. メルト	35. 恋色病棟	36. ファインダー
↓	↓	↓	↓
37. Promise	38. みくみく菌にご注意	39. ハジメテノオト	40. ハト
↓	↓	↓	↓
41. サイハテ	42. こっち向いてBaby	43. カラフル×メロディ	44. ダブルラリアット
45. みくみくにしてあげる【してやんよ】	DIVA 1st中的全部曲目NORMAL难度通过	46. 初音ミクの激唱	DIVA 2nd全部新收录曲NORMAL难度通过

赤银推片区

本栏目继续延续上次的光荣传统，为您重点推荐7月新番中的给力作，而本期的主题是《学园默示录Highschool Of The Dead》（以下简称HOTD，啊咧下面貌似没有提到过了）。

在一切走向终焉的前夜，我久久未眠。
而当我发觉的时候，自己已经身处死的海洋。
这个我所熟悉的世界，不觉间已沦为地狱。

原本平静的校园与小镇瞬时间被无数的丧尸所充满，别扭受高二主角小室孝、青梅竹马NTR女猪脚宫本丽、天上天下唯吾独尊武士娘嗜血女王学姐毒岛冴子、蹭得累双马尾眼镜大小姐高城沙耶、隐藏主角热血兵器肥宅平野光太、波涛汹涌女教师鞠川静香，以及后续补充团员loli子希里艾莉丝和小狗吉库为您带来的求生悲喜剧。原因不明的丧尸爆发，而在那前面等待着他们的将是……





注：本期电击收藏赠品中收录有本动画的漫画中文版，还没看过动画的同学可以先尝尝鲜，看过动画对后续剧情感兴趣的可以先看漫画解解渴。期待7月7日发售的第六卷早日放出扫版。

赤银的红「模」分馆

这里姑且也算个新开栏目吧（明明只是你想要日西模型而已）。咳，不要理某个不解风情的家伙。本次版面有限，只为大家介绍两款实机。



新UC世纪的主角机独角兽高达RX-0 Ka版，整体素质还不错，很好的还原了原机体的各种设定，吉姆高达间的变身着实令人为之心动，尚未涂装的白模已然很拉风了。



超时空要塞F主角机VF-25F重装备版。完全重现原著三形态变形机构，1/72的大小也很给力。唯一不足的地方就是装备重装后两翼部过重没有支架的话站不起来，而且无法实现轻装备的换装也是稍有些残念。除此之外还是非常完美的一作了。

好了，页面有限欢乐再见。本次红魔馆就到这里，大家后会有期。（完）



蔬菜汁的游戏宣言

——做个坏世界里的好孩子

□文/蔬菜汁







我类个去！看这标题的时候，是不是有种菊花一紧的感觉？（点头）那就对了！起这个敞亮的名字可费了老鼻子劲了呢！我雷死你们！象棋里有句话，一将三慌。（远目ing）

要把这个看似像个论文的题目展开来，没有个万儿八千字是不可能的，所以，在下只能闲话少说、长话短说。

每次专栏的字数是2000多，外加几幅图，只要凑够了这些东西，就可以获得按字数计算的部分稿费，这篇署名是特约撰稿人、看上去很NB的东西，看上去是什么家什么家的大作似的，其实也就那么一回事。不过今天我不打算糊弄了，今天我要说点儿正事儿了（难道你以前都在敷衍吗！去面壁！）。

我想每一个玩游戏或者说玩过游戏的人都会走过这么一个阶段，一开始认认真真地玩，然后想走捷径开始用金手指啊密码修改器啊什么的，最后轻松过关，游戏却毫无乐趣可言。有这种坏习惯的家伙，我跟你说，以后别介了，这样儿容易把自己给玩废了，玩儿残了，玩儿的生活都颓废了，真的，不是危言耸听，如果以过来人的口吻跟这儿BB不停，肯定会招来白眼、口水、眼屎、鼻子妞儿等等等等，所以咱们还是以现实举例来说明好了！我们来看看生活失去享受是怎么一回子事。

大家可能会诧异，写了这么多东西，为什么和标题一点关系都没有？这要是作文的话简直就是偏离中心了吧！一想到会变成0分作文这么严重我就不寒而栗，所以我们马上就要扯到ACG了。我们的邻国——有着ACG大国美称的日本（纳尼？这就算扯上了吗！），有一种很厉害的功夫，传女不传男，具体说来这功夫叫什么派还是什么门那都是浮云……有两个岛字辈的师姐妹饭岛爱和松岛枫，在网络普及的现在，相信大家对她们的高超武艺早已胸有成竹，饭岛爱是一名一直生活在迷茫中的女孩，为了生活才拜此门下而为之，就好像迷茫地使用金手指的那位一样；松岛枫虽然也是此门中人，但是众所周知，她的目标是为了帮助男友，有着崇高的理想，就好像稳扎稳打享受游戏乐趣的那个人一样。那么迷茫的那个人因为不断地重复重复所以最后如云般离去，而有理想的那位则过着性福的生活，总有一天会金盆洗手退出江湖也不一定。虽然这个比喻不恰当也有可能会给杂志引起不必要的麻烦，不过这样子讲大家一定会非常能够理解，但是为虾米很少有银这么比喻涅？我们却没有太多去想一下。

中国，现在，有两位老湿最受关注，一位是袁哔——飞、一位是罗哔——浩。为虾米他们这么被人喜欢？因为他们打破了框框，敢向着自己认为对的方向努力，作为老湿，最重要的是给孩儿们做出榜样，老湿们以后也要加勒个油！

看过上边这一段儿，大家肯定明白咱在模仿谁的口条，没有错，正是cucn201，搞笑漫画日和中文版字幕组，那么在下很荣幸地也和cuncn201的宝木中阳君聊过几次，谈到了喜欢的哔——V女星（伪），最后还谈到了中国CV界的惨淡，如果继续坚持做下去的话，喝粥都够呛！为什么这么有意思的东西赚不到钱？因为它很草根，也就是很大众，很三俗，从学生时代的应试教育和命题作文中顽强挺过来的他们，应该得到我们的敬意。希望ACG界多一些这样的草根团体，未来是你们的也是我们的，但归根到底是属于你们的。

在游戏杂志谈理想谈振兴中国的ACG本不是我的本意，但是情况越来越危急了，罗老湿曾经说过，即使你没钱买正版，也要知道你的这个做法是错误的，是对劳动付出者的不尊重。不知从什么时候起，我们就知道了以后要走什么样儿的路，自己会度过怎样一个无聊的一生，那时的我们只看到了结果，却忽略了美好的过程，就和使用金手指的玩家一样……

前几年一家中国的抢注公司注册了"蜡笔小新"然后卖给别家，最后被蜡笔小新的东家双叶社起诉，但是令人诧异的是，最后双叶社居然败诉！郭老湿剽窃案虽然败诉但是至今不予道歉，而且，还在博客中狂晒因剽窃得到的巨额财富。今年，一位毛姓小姐居然以一部死神穿越玛丽苏小说公然出版，文中大量照搬久保带人的原著剧情，令人惊讶的是，居然就有很多砖家叫兽为本书叫好，原来作者出身传媒世家，她自己就是南京作协的！（你全家都是作协的啊！）怪不得郑渊洁先生要退出作协！原来是酱紫啊！

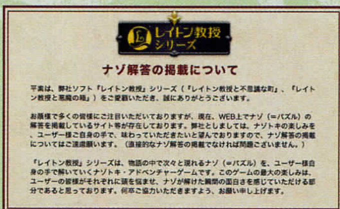
发了一阵子感慨之后才发现，果然不知不觉又跑题了，跑题真好！上学的时候，如果不写出老师说的那个正确答案，就会被判零分；作文如果不歌颂美好的生活、展望一下儿充满魅力的人生未来，也会被判为下等。游戏你也想这么继续吗？什么时候连玩也要统一规范了？我乐意在ACT游戏里用仅有的三条命来测试一下怪物的出现速度和接触不同的位置会有什么反映！我乐意在SLG游戏里使用不起眼的小角色，横扫一切！我乐意在RPG游戏里只给喜欢的角色升级到最高，用他来单挑所有敌人！总之，我爱怎么玩儿就怎么玩儿，谁也管不着，我们一起撒欢儿玩吧，玩儿属于自己的游戏。

所以说，写专栏真的是很爽的一件事，既可以肆无忌惮地说出很多想说的话，又可以无视命题作文，想写什么就写什么。

最后，我们来看在日本发生的一件事，或许可以受到启发也不一定。

上上次我们提到了LV5的人气游戏《雷顿教授》系列，由于在《雷顿教授》游戏上市之初人气上升，不少游戏网站都在第一时间刊登了此游戏的全程解谜攻略，以博取点击率。针对这种现象，LV5官网贴出了一则公告："谢谢大家对本社的游戏作品给与关注，现在网上有很多关于本游戏的谜题解答攻略，本社认为，解谜游戏的乐趣，在于玩家自己动脑，这样才能体会到游戏的乐趣，所以，如果可能，希望大家将答案删除……《雷顿教授》是一款解谜冒险游戏，玩家在被问题难住时，虽然会十分头疼，但是通过自己开动脑筋后，得到正解的那一瞬间的快乐，却是不可言喻的。"这种幼稚的劝诫要搁中国，没错儿，整个儿一对牛弹琴！有哪儿家网站真听它的也是缺心眼儿。可日本的攻略网站他们还就真改了，把原本的全解谜改成了提示。在咱们看来缺心眼儿的事，人家就那么面不改色地做了，让人佩服，希望这则逸事能给大家一点启发。玩游戏应该重视的到底是作弊通关，还是寻找真正的乐趣。PS，即使是现在，这则告示还在雷顿官网悬挂着。

言归正传，中国的ACG界靠谱儿吗？靠谱儿，真的，妥妥儿的。我们有很多动漫人游戏人正在菊花攒劲努力创作、辛勤工作，原创的作品海了去了，人才有的是，比如漫画家夏达，比如CUCN201，比如做原创游戏的那帮子人……希望这些为了理想努力的家伙，最后的劳动成果能得到最起码的尊重，拒绝盗版，购买正版，囧。



レイトン教授シリーズ

ナゾ解答の掲載について

平素は、弊社ソフト『レイトン教授』シリーズ（『レイトン教授と不思議な町』、『レイトン教授と悪魔の箱』）をご愛顧いただき、誠にありがとうございます。

お陰様で多くの皆様にご注目いただいておりますが、現在、WEB上でナゾ（＝パズル）の解答を掲載しているサイト等が存在しております。弊社としましては、ナゾトキの楽しみを、ユーザー様ご自身の手で、味わっていただきたいと望んでおりますので、ナゾ解答の掲載についてはご遠慮願います。（直接的なナゾ解答の掲載でなければ問題ございません。）

『レイトン教授』シリーズは、物語の中で次々と現れるナゾ（＝パズル）を、ユーザー様自身の手で解いていくナゾトキ・アドベンチャーゲームです。このゲームの最大の楽しみは、ユーザーの皆様がそれぞれに頭を悩ませ、ナゾが解けた瞬間の面白さを感じていただける部分であると思っております。何卒ご協力いただきますよう、お願い申し上げます。

↑雷顿告示

电玩三国志



□文／猴子

第二回

前三国时代开篇：雅达利之乱（后篇）



被肃清的“元老派”

虽然诺兰·布什奈尔被赶出了雅达利，并且按照当初的商业合同被禁止从事相关行业，但是业界的发展不会因为他一个人的缺席而停滞不前。事实上，雅达利由雷蒙德·卡萨尔担任社长之后，不但没有落后，反而在游戏事业上突飞猛进。随着最后一名与诺兰共同创业的雅达利元老——原会长约瑟夫·基南在1979年10月离开这间公司之后，卡萨尔取得了会长的位置，随后一扫之前自由散漫的社内风气，将这家公司带上了严肃运营的商业化轨道。原本可以穿着休闲服装随便进出公司的职员们被要求穿得西服革履，每天上班都要打卡，不同部门之间严禁串岗，这些正规化的管理使雅达利成为一家职业化的商业公司，这样做的原因，是为了杜绝开发机密外泄、防止本社的游戏被其他公司仿造。这种严格保密的管理方式至今依旧在业界的各大公司应用着。

应该说，卡萨尔在商业运作方面是很有一手的。作为一个优秀的生意人，他将公司的商业利润放在第一位，为了实现这个目的，他甚至不介意排挤掉与自己意见相左的人，哪怕他们在游戏制作这方面是专家——从1978年诺兰走人开始，卡萨尔就展开了排除异己的行为。在短短的两三年内，当初跟随诺兰打天下的“雅达利元老”（Atarian，以下简称“元老派”）们被逐渐肃清，这些人当中的一部分在退职之后转为专门开发雅达利2600游戏软件的第三方，而最后的“元老派”重量级人物艾伦·奥尔康在遭受打压多时之后，转投硅谷与其他离开雅达利的元老们合作，再后来干脆离开了电视游戏业，到乔布斯那里开发苹果电脑去了。



外行指挥内行？

随着“元老派”的人逐渐被清除出领导层，盘踞着会长之职的卡萨尔没有了后顾之忧，之后他就开始以自己的判断为依据，插手社内的各项开发工作。虽然“华纳派”已经全面掌控了雅达利公司的研发和销售部门，但是在基层工作的开发人员依旧是“元老派”的旧部。不知是仇视“元老派”的阴暗心里作祟，还是卡萨尔认为自己比这些游戏制作者更懂电子游戏，每当有新的游戏提案送到他面前的时候，他在大部分情况下都会下令“再议”，街机事业部那边的预算也经常遭到删减，甚至连宣传用的招贴画都强制从彩色改成黑白，美其名曰“节约成本”。而被“再议”掉的街机作品，大概占全部街机游戏提案的一半以上。当时在雅达利开发事业部工作的基层人员的遭遇，大致就是如此。

尽管卡萨尔以销售者的身份指导着开发部，但是也不能说他一点能力没有。在1979年，当《太空侵略者》在日本火起来之后，卡萨尔凭借着超常的商业嗅觉感觉到这是一个赚钱的大好机会，于是立刻决定将其移植到2600主机上。当时已经是1980年了，在这一年的华纳集团盈利统计中，雅达利主机创造的利润占了三分之一。



一掷千金有多易？

1980-81年是电视游戏市场获得长足发展的两年。当时的人气街机游戏纷纷被移植到雅达利2600的平台上，在1980年诞生的街机名作《小精灵》，也被雅达利的开发者看中。他们未经卡萨尔许可，就决定制作这个游戏的移植版，在1982年发售。后来得知此事的卡萨尔怒不可遏，但是《小精灵》的销量却和《太空侵略者》一样不断走高，将2600主机推上了家用游戏机的人气顶点。在当时的美国，电子游戏机随着雅达利2600的普及开始成为许多家庭必备的娱乐设施，当玩家们玩腻了初期入手的那几款游戏之后，他们对新游戏的需求也随着主机普及量的上升而变得更大。在那个时候，每当一款新游戏在雅达利上推出，玩家们就会毫不犹豫地购买。游戏市场达到了前所未有的繁荣。似乎“只要给雅达利做游戏，就一定卖得出去”。这种错觉使得很多原本并非专业开发者的人为了追逐商业利益而参与到游戏的制作中，加上当时并没有限制软件厂商的权力许可制度，开发游戏的成本又很低，只要把自己开发的游戏拿给加工卡带的工厂，就可以做出成品上架销售。因此游戏粗制滥造的情况也越来越严重，甚至还有许多以2600为平台的色情游戏出现（喷神James还专门为此喷过一集），这些质量低劣粗俗的垃圾软件在市场上的比例逐渐增加，激发了玩家们的厌恶情绪。

实际上，雅达利2600游戏机在它如日中天的时候，就已经显示出衰败的乱相了。就拿人气软件《小精灵》来说，虽然卡萨尔会长对于它的移植最初并不支持，但是在看到这个游戏火起来之后，雅达利立即决定大量生产这款游戏的卡带，最后居然生产了1200万盘之多，而当时2600主机的销量也只有1000万而已。就算现有的玩家们人手一张，还有200万的库存积压，你打算卖给谁？而且很多玩家在买了这个游戏之后发觉它的移植度比起街机原版逊色不少，于是纷纷要求退货。这一里一外两笔账算下来，尽管《小精灵》火爆一时，但是它究竟能为雅达利带来多少利润，实在是很难说。



繁荣之后的崩溃

在这种危机潜伏的时刻，卡萨尔看到的只是眼前“形势一片大好”的虚假繁荣，似乎有千万玩家的市场在手，不管做什么游戏，大家都会照单全收一样。但是接下来很快麻烦就来了：雅达利买下了当红电影《ET外星人》的版权，并且在圣诞节的时候推出游戏版。这大概是最早的人气电影改编游戏的例子了，但这也是一个很要命的先例：因为要赶档期，游戏的开发时间被严重缩短，只有几个星期那么多。由于发售日锁定在圣诞商战期间，延期是不可能的。所以游戏的开发小组只能拼尽全力赶进度，而游戏的品质则无从保障。到圣诞节之前，游戏终于完成了，雅达利在预估了当时市场的情况之后，非常乐观地制定了销售计划，并且大量生产卡带。就这样，电玩史上第一款从“电影神作”变成“游戏垃圾”的里程碑式的作品被摆在了零售店的货架上。

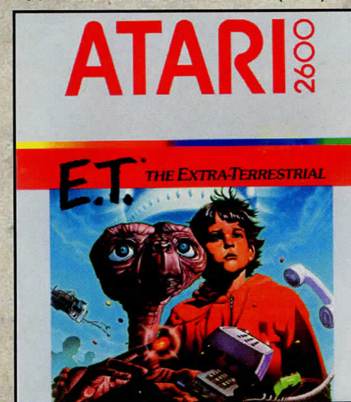
当时的玩家们早已对市场上充斥的垃圾游戏极度厌烦，而这部打着电影改编作品名义，又是雅达利第一方出品的游戏，起初确实吸引了一些好奇的玩家，但是低劣的画面，超高的难度和毫无创新的设计，让大部分玩家选择了拒绝。尽管当时的家用游戏市场属于雅达利一家独大，但是消费的主动权毕竟掌握在玩家手里，当游戏商不能满足玩家的需求时，“非暴力不合作”成为玩家们对付这些厂商的最好手段。《ET》的惨败致使雅达利不得不向自己的母公司华纳抛售股权，而各地的游戏零售商因为退货无门，只好将堆积如山的软件打折处理掉，打折最狠的一次甚至砍掉了原价的98%以上，然而就是这样还无法挽回市场萧条的局面。



学习机打败游戏机？

就在这个时候，一种新型计算机产品开始在美国兴起——兼容性家用电脑。这种电脑有点像后来的学习机（不过不完全一样，例如，这种电脑使用的专用显示器），虽然构造简单，但是成本低廉，还能做一些微机可以做的事情。Commodore 64就是这种兼容型电脑的典型。它在美国宣传的时候，针对当时电子游戏市场出现的混杂无序、垃圾软件盛行、家长们纷纷担心孩子们玩物丧志的时候，提出了这样的口号：“Why buy your child a video game and distract them from school when you can buy them a home computer that will prepare them for college?”（当您可以买一台电脑为您的孩子提供上大学的准备时，您为何会想到要买一台会令您的孩子分散精力的游戏机呢？）这简直是击中了关心孩子们健康成长的家长们的死穴：与一台影响孩子们学习的游戏机相比，他们更愿意选择一台有助于孩子们学习的电脑（这点倒是和国内在90年代FC兼容机市场衰落之后出现学习机热以及电脑热很相似）。于是Commodore 64轻易地打败了已经外强中干的雅达利2600，尽管当时有多家厂商打算推出新的电视主机，但是因为1983年之后的北美游戏市场基本上已经死亡了，所以这些后续机种的出现（包括雅达利5200），也只能是昙花一现而已。Commodore只是采用价格战的方式，就将这些雪上加霜的专业制造游戏机的公司打得满地找牙，后来很多公司都被Commodore的老板收购了。在1984年，赔本赔到极限状态的雅达利终于被华纳一脚踢开，也卖给了Commodore。这真是一件很讽刺的事情。

美国的电子游戏市场经历过1982-1983年的挫折之后，基本上处于僵尸状态。雅达利公司的雇员，在全盛时期曾经有过9800人的庞大规模，以及数以千万计的玩家市场。但是此时这些辉煌也随着美国游戏界的崩盘而不复存在了。卡萨尔被解职，大量卖不出去的积压软件被送到垃圾场填埋，同时被埋葬的，还有一个曾经属于美国的电子游戏黄金时代。(待续)



↑正是《ET外星人》的失败，使雅达利和美国电玩市场陷入了几乎万劫不复的地步。

暗凌的游戏情感世界

——“擦肩通信”与邂逅

□文／暗凌

人与人的相遇真是奇妙无比，就好像我无论如何也想不到方舟（注：不知大家还记不记得“方舟”，原《掌机迷》编辑）的准夫人竟然会与我的某位姐姐偶然坐在一起，偶然开始交谈，偶然发现双方认识的人里有我这么一个交集存在，所以当方舟一本正经问我是不是有个姐姐名叫某某，我以为我穿越了。不过想想大概也对，不是有六度分割理论的存在么，即你和任何一个陌生人之间所间隔的人不会超过六个，不得不说这件事情让我们不约而同再一次感慨世界真是太小了。

人与人之间的距离会因一次邂逅而拉近，还记得前几年的“积水潭电车男”事件，在编辑部里也讨论过那么一阵，一位日本小伙在地铁上见到一位心仪的长发妹子，用手机偷偷拍下了妹子背影，小伙见她宁可站着也坚持不坐老幼病残孕专座，更是觉得她品德优秀。妹子在积水潭地铁站下车后，日本小伙一路跟随，目送她离去，然后小伙在网上发帖留了背影照片和自己的邮箱，想请大家帮忙寻找那位一见钟情的妹子，引起了热烈反响，貌似最后还是找到了吧，可喜可贺。虽说后来也有人分析这是一次商业炒作，但是我个人比较愿意相信这个故事是一次纯粹的不期而遇的美丽邂逅。



←胖胖的积水潭电车男非常锲而不舍地寻找一见钟情的妹子。



←为数不多的玩友聚会联机留念，当时玩的游戏好像有《赛尔达传说》和《钻地小子》。

恋爱的邂逅总是要容易发生得多，与游戏同好的玩家在现实中邂逅就不是那么容易了，至少我自己就几乎没有遇到过。还记得上大学的期间我经常在100多人的阶梯教室课堂上拿出GBA专心致志地玩，也在快餐店里引来过小孩子们眼巴巴的围观，或者在火车站等人的时候玩游戏消磨时间，小沛当时还说我是个标准掌机迷，却至今也没有遇到能联机一起玩的同好。美国友人以前描述的情景始终让我觉得有点羡慕，就像玩其它的普通玩具一样，孩子们往往带着GBA和联机线去小伙伴家里同乐，对比之下我玩掌机的联机次数简直少到可怜。

不通过互联网而在现实中结识掌机游戏同好的方法，还是有的，这个方法其实已经存在很久了，虽说我还从来没有试过。这就是一部分DS游戏中内置的“**すれ违い通信**”功能，一般称为擦肩通信，用起来很简单，在游戏中进入这个模式之后，进行一些设定，在不关闭电源的情况下合上盖子，就可以让DS保持休眠状态的同时具有无线通信功能。在你和无数路人擦肩而过的时候，如果遇到同样开启擦肩通信的玩家，双方就会在自己不知晓的情况下完成通信交换，很有意思。据说满电量的DS开启擦肩通信可以待机10小时，足够在外面晃悠一天的了，晚上回去打开看一看，也许就会有意外的惊喜。

隐约记得很早以前见过一种类似的具有交友功能的小玩意的广告，是像早期版电子宠物一样的东西，可以随身携带，输入持有人的年龄生日星座血型等等信息后，就可以挂在包上带着到处走了。如果附近范围有同样持有这种东西的人，满足特定条件的情况下，它会发出蜂鸣声。时间隔得太久以至于我在写出来之前怀疑这是不是自己的臆想，为了证实一下，在网上搜索了许久也未能找到与此相关的半个字。巧合的是搜索期间看到了某个论坛上有网友设想开发一种缘分探测仪，把对自己的评价与对异性的要求量化后做成选项，例如收入区间和性格爱好，再将选项编码输入一个随身的小仪器中，仪器可向四周一定范围发射编码信息，遇到另一个拥有缘分测试仪的人进入通信范围内后，仪器会自动判断双方信息的匹配程度。这个设想的主要目的是为了解决大龄青年找对象问题，以达成无论是两人聊天还是集体相亲都能有的放矢的目标，于是双方都可以节约时间。个人觉得这个想法虽然有点过于急功近利，但是跟人民公园里那铺满了相亲纸片的一角一样，都是充满了现实中的各种无奈的。

国人尚在设想阶段，国外爱折腾的同志们已然将其变成了实用的iPhone软件——Grindr。这是一个免费的iPhone插件，使用卫星定位技术来搜寻位于使用者附近的男女同性恋者，打开Grindr就可以看到附近的同性恋者的头像和昵称，并按照距离远近自动排列，据说已经掀起了全球70万名男同性恋者的生活。有过对此充满好奇的人试用了Grindr而评论说：“我想起当年第一次在Google上输入关键词进行搜索的感觉，想起第一次从iTunes上面下载音乐时的感觉——我知道我正邂逅一种看似微不足道、实际上却可能深度改变世界的技术。”Grindr的设计者还有意推出异性恋版本，期待能够开启新一轮社交革命，如果真的有这一天到来，死宅们终于可以不必寂寞到蛋疼了吧。

还是来说说眼前的，有一些搭载了擦肩通信功能的游戏，《任天狗》就是一个很好的例子。在开启擦肩通信后，带上漂亮伶俐的宝贝狗，还有准备送给通信对方的礼物，就可以出门啦，擦肩通信交换得到的收获不仅会有别人家的狗资料和礼物，还有饲主本人的信息。通过这种方法，可以结识不少爱狗的游戏同好，其中还不乏年轻妹子，甚至还有通过擦肩通信交上女朋友的，一定是令人羡慕的家伙。粉色DS加上《任天狗》吉娃娃版的游戏曾经是秋叶原女性玩家购机的标准配置，只是我印象里当时的擦肩通信并没有形成大热门，相比后来的《勇者斗恶龙9》来说还不够重视这个设定。

现在如果在网上搜索一下“擦肩通信”，首先跳出来的结果就是DQ9，在游戏里的酒馆可以进入这个模式，通信交换得到的其他人的信息可以选择永久保存在荣誉大厅中，自己的藏宝图可以分享给别人，而且擦肩通信达到一定次数后，还会获得特定的奖励和称号。更早之前的DQM也搭载了擦肩通信吧，可以和陌生人进行自动对战，还会向对手的怪兽发动挖角攻击。

最近消息火热的《口袋妖怪》新作也公布了支持擦肩通信，在游戏中获得特定道具后可以使用这个功能，不知道会带来什么样的效果呢，PM交换之类的好像会比较有趣。DS上很早的几款《口袋妖怪》作品也是支持擦肩通信的，最近我在任天堂官网闲逛的时候很惊讶地发现，《口袋妖怪方块》和《口袋妖怪不可思议的迷宫 青之救助队》还能进行神奇的跨作品通信，具体会带来怎样的结果，官网并没有详细说明，只是提到一些稀有PM会比较容易得到。

遗憾的是，我并不是以上这些游戏作品的拥趸，DQ和PM各系列游戏也没有实际玩过，这些都只是道听途说来的消息罢了，我只能根据这些消息进行有限的想象，擦肩通信会带来怎样的乐趣。毕竟当中有过两年的空白期，完全没有接触与掌机有关的一切资讯，在这个方面可以说是成功脱宅了。重新开始玩掌机游戏的时候，面对那些于我来说简直是铺天盖地的新游戏，我的感觉就好像初次见到大海一样无所适从。现在待的地方是比不了帝都的，平均每两个月都见不到一个带着DS或PSP的人，更别说进行擦肩通信了，如果是现在的暑假期间，带着DS在鼓楼大街来回走一趟，应该会搜索到不少开着擦肩通信的玩家吧。

上述种种的“未体验”并不妨碍我认为擦肩通信是一个非常有创意的设定，科技越来越发达的现在，与人交流反而成为了日渐困难的事情。很明显的实例就是我自己外出时，虽然提前查过了路线，仍不免有像无头苍蝇一样到处乱转的情况出现，这种时候是宁愿自己默默地来回走几遍，也不想开口向路边的人打听，更不用说在外面遇到带着掌机走的年轻人上去搭话互相认识一下了，最多只是多看几眼而已，反之也从来没有人曾向我搭话。在日本也有很多类似的情况，DQ9这样的国民游戏发售后，同一个公司里必然会有不少人购入游戏来玩，但是逐一向别人打听“你玩不玩DQ9”显然是不可能的，擦肩通信却可以轻松避免这样的窘境。带着开启了擦肩通信的DS去上班，晚上回去看看交换来的资料，就可以知道同事中有谁也在玩DQ9了，同好秘密交流随之达成，对吧？

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

文武兼备的关东名将

江户筑城与足轻战法

1456年，太田道灌在江户（现东京）修筑城池，成为东京都的起源。为了纪念他的丰功伟绩，在东京有乐町车站附近一直伫立着太田道灌的铜像（现在在东京国际论坛的建筑中展览）。

除了在江户筑城外，太田道灌还发明了足轻战法。应仁元年（1467年）在京都爆发的应仁之乱把战火带到了日本各地。当时日本的战争注重个人的能力，以武士对武士的单挑为主流，足轻只是起到辅助的作用。爆发战争时，武士们率领自己的家臣和足轻赶赴战场，整个大部队由多支小部队组成，因此总大将无法随心所欲地控制部队作战。

太田道灌发现了传统作战方法的弱点，因此编制了一支由足轻组成的部队。在战争中遇到骑马武士后，手持长枪棍棒的足轻们将其团团包围，然后依靠大家的力量将对方武士杀死。不久后，武士们领教了足轻战法的厉害，像以前那样勇猛果敢地单身冲入敌阵的武士越来越少。也就是说，太田道灌发明的足轻战法彻底推翻了传统的作战方式，足轻战法也是太田道灌能连战连胜的一个重要原因。不久后，斋藤道三、织田信秀、织田信长等人改进了太田道灌的足轻战法，把长枪兵火枪兵编入足轻部队，使足轻战法成为主流战法。

太田道灌重视城市之间的通讯，在敌人切断了江户、岩规、河越三城间的联系时，太田道灌把命令系在够的脖子上，使用狗在三城间传递消息和命令。不过，目前可以确认，太田道灌的子孙太田资正（三乐斋）确实使用传令犬传令，太田道灌使用传令犬一事只是传说。

根据《永享记》记载，太田道灌幼年在镰仓五山学习，被称为五山无双的学者。

1485年，关东战乱平息后，太田道灌在江户城款待诗人万里集九；邀请镰仓五山的禅僧在隅田河上泛舟，召开诗歌会。

国之不幸与道灌之不幸

太田道灌于1432年出生，与北条早云同岁。实际上太田道灌溉的立场和职责都非常复杂。当时，将军足利家在京都，足利家的旁支关东公方在镰仓。关东公方虽然是支配关东地区的副将军，但实际上却是有名无实。实际的权力掌握在管领扇谷、山内两上杉家手中。不久后，关东公方便转移到下总古河，成为古河公方。

太田道灌是两上杉家中扇谷上杉家的重臣。虽然太田道灌忠心耿耿，为了主君征战四方，消灭周围的敌人。但是上杉定正却疑神疑鬼，认为太田道灌迟早会以下犯上，夺走自己的地位。而与上杉家敌对的势力也抓住了这个机会，趁机散布太田道灌企图谋反的谣言。

不久，因为上杉显定的错误，太田道灌陷入了困境。上杉显定13岁继承家督前，重臣长尾景信控制着山内上杉家的政治和军事。不过，上杉显定继位后，冷遇长尾景信的儿子长尾景春。长尾景春非常不满，企图谋反。太田道灌得知此事后，立即向上杉定正和上杉显定提出建议，建议防范长尾景春的谋反。然而，上杉显定却无视太田道灌的意见。

不久后为了抵御外敌，上杉定正和上杉显定在武藏五十子布阵。虽然五十子是交通要道，但是却不适合于防御。太田道灌提出建议，但上杉定正却固执己见。1476年3月，长尾景春果然谋反，突袭上杉军在五十子的阵地，上杉显定等人慌忙逃窜到上野。

当时太田道灌正在骏河处理今川家的事务，得知长尾景春谋反后，太田道灌立即率部返回。当太田道灌回到武藏时，反上杉势力蜂拥而起，已经几乎把两上杉的全部势力赶出了武藏。太田道灌的父亲太田资清和上杉定正一起离开了五十子阵地，逃到了上野。反上杉势力几乎占领了整个武藏地区，只有江户、岩规、河越三城还掌控在太田道灌手中。在危机时刻，太田道灌临危不惧冷静应对，他一边派遣僧侣和长尾景春议和，一边向江户城附近石神井城的丰岛一族等反上杉势力发起攻击。

1476年9月，太田道灌军和丰岛一族在江古田·沼袋地区交战。虽然丰岛方在兵力方面占绝对优势，但太田道灌用兵巧妙，依然那击败了丰岛一族。太田道灌率部包围了丰岛一族的大本营石神井城，数日后占领了石神井城。太田道灌孤军奋战，终于化解了两上杉家的危机。10月，上杉定正和上杉显定又重返五十子阵地。

恐怕太田道灌早就知道主君上杉定正听信谗言，对自己并不信任吧。如果太田道灌先一步动手，杀掉上杉定正的话，恐怕太田道灌会跟北条早云一样，一跃成为战国大名吧。可是，太田道灌却始终对上杉定正忠心耿耿。

然而，上杉定正却把太田道灌视为眼中钉肉中刺。1486年，上杉定正把太田道灌叫到自己的住所相模糟屋馆。太田道灌在浴室洗澡时，被上杉定正派遣的刺客曾我兵库刺杀。发明了足轻战法，在关东山野所向披靡的名将太田道灌，就这样失去了自己的生命，享年55岁。传说太田道灌在临死前曾高喊：“当方灭亡！”。不久后，太田道灌的预言变成为了现实。上杉定正与北条早云结盟，共同对抗上杉显定，在行军途中坠马身亡。上杉定正死后，上杉朝良、朝兴、朝定依次继承家督之位。不过上杉朝良被上杉显定击败，上杉朝兴、朝定被北条氏纲、氏康击败，扇谷上杉家不久后便彻底灭亡。北条氏纲是北条早云的儿子，北条氏康是北条早云的孙子。如果上杉定正不自毁长城，暗杀太田道灌，那么扇谷上杉家也绝不会如此轻易灭亡。





太田道灌

（おおうだどうかん）1432年—1486年。关东管领扇谷上杉家名将。太田资清之子。幼名鹤千代，通称源六郎。1446年元服，名资长。1478年剃发入道，号道灌。太田道灌阅读了无数兵法书籍，堪称当时的第一军事家。与丰岛泰经、丰岛泰明、长尾景春等人交战三十余次，未尝败绩。然而，太田道灌的主君上杉定正却担心太田道灌以下犯上。1486年7月，上杉定正把太田道灌召到相模糟谷馆，派人将其暗杀。



以下是本期编辑们想和各位读者讨论的热点话题：

话题1：假如未来的新主机全部不能破解，你觉得自己的游戏生活会发生哪些变化？

话题2：你玩过的最烂的游戏是哪款？在这里尽情发泄对它的不满吧！

先向外折一次



（如果您还有想要写的东西，那就另附信纸吧。）

再向外折一次
放进信封





北京市东城区安外邮局75号信箱 100011

GAME SOFTWARE 电子游戏软件 VOL.281 编辑部 收

寄件人 ....

来信类型：□闯关族的家 □龙哥热线 □投稿 □应聘 □其他



低碳环保信

您还可以从以下网址：www.vgame.cn/DR279.doc 下载电子回函，填写后以附件形式发到DR@vgame.cn邮箱即可，同样可参加抽奖。

GAME SOFTWARE VOL.281

电子游戏软件

DR@vgame.cn

总281期 读者回函表

感谢您的支持，让我们一同对刊物进行评价，以便我们做出调整和改进！

你的头像（照片、手绘均可）

姓名：

性别：

年龄：

职业：

电话：

Q Q：

E-mail:

地址：

☐ 愿意将个人信息公开以便交友的读者，请在前面的方块里打勾。

对自己的简短评价：

我有话要说：[阅家留言榜]

（想说什么都行，妙语连珠者则全篇登录阅家。）

本期《电软》调查内容

1、您对本期杂志封面的评价
☐ 非常漂亮 ☐ 风格一贯 ☐ 略显呆板 ☐ 配色不佳

2、您对本期杂志整体内容的评价
☐ 很有创新，内容丰富 ☐ 进化不太大 ☐ 做得远远不够

3、对本期卷首特报的新闻（街霸x铁拳）是否感兴趣
☐ 感到震撼、欣喜 ☐ 内容还算精彩 ☐对内容不感兴趣

4、对小岛秀夫访谈的评价
☐ 读后获益不少 ☐ 关键问题没交代 ☐ 不认识这个人

5、游戏新闻眼
☐ 新闻报道很全面 ☐ 时效性方面欠缺 ☐ 新闻形式需要改变

6、阅关族的家
☐ 内容丰富多彩 ☐ 版面过于花哨 ☐ 回复得不够有趣

7、龙哥热线
☐ 问题回答得很详细 ☐ 问题选择欠妥 ☐回答不够准确

8、攻略（战国BASARA3）
☐ 很详尽，非常实用 ☐ 实用，但缺乏可读性 ☐ 根本不玩

9、攻略（重装机兵3）
☐ 很有帮助 ☐ 资料方面还有欠缺 ☐ 不了解这个游戏

10、特稿（西部游戏）
☐ 选材佳、内容棒 ☐ 可读性尚可 ☐ 不喜欢这个特稿

11、对于本期“非正常人类游戏研究中心”的看法
☐ 很有趣，支持点评回归 ☐ 评论不够个性 ☐ 不太喜欢

12、对于《电软》举办活动 的看法
☐ 大力支持 ☐ 希望举办地点更多 ☐ 希望比赛游戏经常更换

本期奖品

详细填写回函卡内容并寄回杂志社，即可参加抽奖活动，每期将诞生50名获奖者。本活动奖品数量众多，每期都会有更新，一定要持续关注哦。另外，请您按照自己的喜爱程度，在下列奖品右下角的圈内按顺序标上①到⑥，我们将优先考虑您的选择。（①代表最喜欢，以此类推）



怀旧款《暗黑破坏神》角色手办



精美PSP抱枕

游戏主题棒球帽



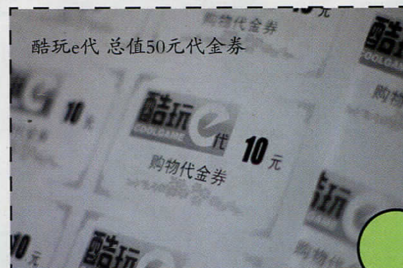
游戏主题T恤衫（图片仅供参考）



最终幻想主题铁皮笔记本



酷玩e代 总值50元代金券



本次活动感谢“酷玩e代”游戏店大力支持，地址：北京市东城区鼓楼东大街213号 电话010-84040858 010-87983950 网店：http://shop33811870.taobao.com/

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

2010年8月下 绝赞发售中！

内容改版高清视频 支持PSP播放

DVD影像内容

●魅力抢眼秀（最新游戏视频）

爱丽丝 疯狂回归(PS3/XBOX360)/蝙蝠侠 双人夹击(Wii/NDS)/企鹅俱乐部 游戏日(Wii)/劲舞革命(Wii/PS3)/DC漫画英雄在线(PS3)/丧尸围城2(XBOX360/PS3)/地牢围攻3(PS3/XBOX360)/极度恐慌3(PS3/XBOX360)/战神 斯巴达之魂(PSP)/007 黄金眼(Wii/NDS)/光环 致远星(XBOX360)/阿玛拉王国 惩罚(XBOX360/PS3)/Marvel超级英雄小队 无限挑战(PS3/XBOX360/Wii)/荣誉勋章(XBOX360/PS3)红色派系 末日审判(PS3/XBOX360)/蜘蛛侠 破碎维度(Wii/XBOX360/PS3)/超级街霸VS铁拳(XBOX360/PS3)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《战国BASARA3》重写关原传奇
《Wii Party》全新聚会游戏

●游戏MV

《战国BASARA3》片尾曲

●格斗道场

《超级街霸4》预赛第二场特别收录

●真人恶搞短片

《当现代战争2遭遇合金装备》

●特别收录（光盘内附赠内容）

《战国BASARA3》原声音乐
《战国BASARA2》动画连载1~4集
PSP最新游戏奉送
等精彩内容（详情请见光盘内）





20Min 《wii paryt》全新聚会游戏 《战国Basara3》重写关原传奇

《wii paryt》是一款新的专门针对Wii进行开发的任天堂聚会类游戏。玩家可以在游戏中使用自己的Mii形象做为游戏虚拟形象。本作延续wii系列的惯例，画面鲜明，色彩亮丽，音效十分突出。游戏多种多样的模式，一定会给玩家带来更多的乐趣！《战国BASARA 3》是以日本战国群雄争霸为背景的《战国BASARA》系列正统续篇最新作，与前作相比，本作的动作性更强、更流畅。相信玩家们一定会被华丽爽快的游戏风格所吸引。另外本期《电击收藏》还奉献此游戏的人物剧情视频，大家一定要记得欣赏哦！

13Min 《街霸X铁拳》格斗神作合体 《丧尸围城2》新作即将登场

由CAPCOM 与NAMCO BANDAI Games 共同制作，将推出以格斗代表作《街霸》与《铁拳》系列同台竞技对战的格斗游戏《街霸X铁拳》。《街霸X 铁拳》由CAPCOM 开发，将运用《 街霸4》游戏引擎与绘图技术，把《铁拳》系列角色转入到《街霸》中，施展各自独特的动作招式。两款超人气格斗游戏的主角们终于有机会可以一决高下了。最新游戏《丧尸围城2》即将登场，游戏背景设在原作数年之后，不过事件发生地转移到了赌城，游戏中成千上万的僵尸，一定能给玩家带来足够恐怖与刺激。玩家们敬请等待吧！

5Min 《初音未来》最新游戏赠送

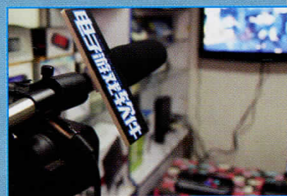
本期《电击收藏》中特别赠送游戏是《初音未来 Project DIVA2》，它是由SEGA制作的PSP音乐节奏的正统游戏续作，主要以当红虚拟偶像女歌手初音未来（初音ミク）所衍生的角色与歌曲创作为主题，并针对内容与系统进行了强化。系统部分加入了“长按按钮”与“同时按钮”的新操作，而前作备受好评的“服装造型更换”在本作更是将可更换服装总数增添到了百种之多。相信玩家们一定会喜欢上这款游戏的！

10Min 《伊苏 vs 空之轨迹》经典特别奉送

《伊苏 vs 空之轨迹》是由Falcom推出的一款最新作品，游戏把《伊苏》和《空之轨迹》两个系列的知名角色汇聚一起进行战斗。游戏类型为3D对战动作游戏，最多支持4人对战。游戏充满个性的技能与普通攻击，再加上跳跃动作让战斗更具乐趣。而本期的《电击收藏》中特别为喜欢此类游戏的玩家们提供了《英雄传说7：零之轨迹》的游戏原画设定集以及《伊苏 vs 空之轨迹》官方壁纸，以供大家能更好的收藏！

10Min 《SSF4》预赛第二场开赛 现场气氛再度火爆

《超级街霸4》北京争霸赛预赛第二场已于7月17日开赛了，由于第一场的比赛就聚集了不少玩家，而此次的比赛现场更是火爆，很多玩家通过不同的方式纷纷向我们报名，比赛人数大大增加！另外，参加此次比赛的还有外国友人。外国友人的参加，为比赛增添了不少色彩，这次比赛能吸引这么多国内外的玩家，确实令人始料未及！比赛的场面也非常激烈，参赛选手们都发挥了自己的最高水平！本期的《电击收藏》也为各位提供了这场比赛的详细内容，以便大家了解和欣赏。希望大家不要错过！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920


绘师 / Ginta